VIDEO GAMES LIVE 2006

O MAIOR EVENTO MUSICAL DE GAMES ESTÁ CHEGANDO AO BRASIL

FUTURO



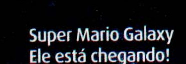
World

SELO Nintendo OFICIAL

As grandes promessas do Wii

25 BONS MOTIVOS PARA ENTRAR DE CABEÇA NA NOVA GERAÇÃO!

Super Mario Galaxy
Ele está chegando!



Inteligência em jogo!



BIG BRAIN ACADEMY

OS GAMES QUE PROMETEM REVITALIZAR SEU CÉREBRO

COM O MELHOR DA NINTENDO POWER

WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

Um novo robô!

MEGA MAN ZX

A AVENTURA CIBERNÉTICA DA CAPCOM QUEBRA TUDO NO DS

Especial

POKÉMON MYSTERY DUNGEON DS

CHEGA DE TREINADORES, O LEGAL É SER POKÉMON!





BATTLE STADIUM D.O.N. (GC)
Pancadaria com Dragon Ball, One Piece e Naruto

MONSTER HOUSE (GC)
Uma casa, três crianças e uma grande aventura



SUMMON NIGHT (GBA)
O próximo grande RPG para o seu portátil



Nº 99 R$ 7,50
00099
9 771516 189008



EDIÇÃO 99 • SETEMBRO DE 2006

ÍNDICE



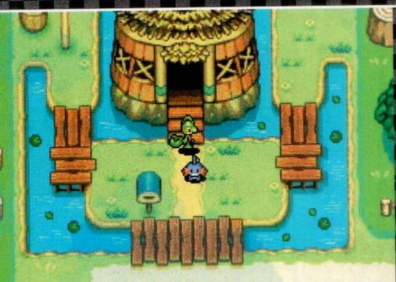
Dessa vez o bigode vai para o espaço...

48
Vasculhamos os registros confidenciais da Nintendo e revelamos todos os detalhes dos 25 games mais aguardados do Wii.



Me passa o doce de Biometal!!!

10
O azulão da Capcom ganhará em breve mais uma grande aventura no DS. Confira todos os detalhes de *Mega Man ZX*.



18
Saiba com exclusividade tudo sobre *Pokémon Mystery Dungeon* que tem tudo para conquistar uma nova legião de fãs.

Nosso critério de avaliação



10



8,0 - 9,5



7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

• GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

• JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• SOM: trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

• DIVERSÃO: análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

• REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

Correio N

O todo-poderoso?



É natural que a quantidade de fatos e boatos aumentem a cada semana quando a data de lançamento de um novo console se aproxima. Você, que acompanhou as três edições mais recentes, deve ter percebido que as novidades envolvendo o Wii tomaram quase toda a seção "Notícias" da Nintendo World.
Os fatos que você leu aqui certamente o ajudaram a ter uma idéia melhor do que será o Wii. Já os boatos da mídia cibernética só contribuem para que algumas pessoas continuem com a pulga atrás da orelha, se perguntando se o Wii será mesmo o console todo-poderoso, que colocará a Big N no topo, como na era de ouro do NES. Eis minha sincera opinião: sim! O Wii será o console que permitirá a maior liberdade na nova geração, com sua Wi-Fi gratuita, com a nova abordagem da Nintendo, que resolveu fabricar o console sem trava de região e com as novidades que já estamos cansados de ler a respeito - Wii Connect24 e Virtual Console. Mas ainda estamos curiosos para testar. Infelizmente (ou não), a Nintendo é mestre em esconder. Talvez nem na histórica Nintendo World 100 - que já está sendo elaborada enquanto você lê este editorial -, em que comemoraremos também oito anos de existência, saberemos dizer com certeza. E já que tudo o que temos a fazer é esperar, nada mais justo do que passar o tempo curtindo as últimas novidades, como *Battle Stadium D.O.N.*, *Monster House* (GC), *Big Brain Academy*, *Magnetica* (DS) e *Summon Night* (GBA). Bons games e até a próxima edição!

Ronaldo Carlini Testa
Editor

S.O.S. DS clássico

Primeiro, vou dar os parabéns a vocês pelo ótimo trabalho e textos da NW!
E agora vou perguntar uma coisa: será que só porque a Nintendo lançou o DS Lite, o pessoal já esqueceu o DS clássico? É que eu ganhei um DS (clássico) de aniversário. E bem quando ganhei, comecei a ver os anúncios na NW do DS Lite. Agora estou achando que esqueceram o DS clássico e só a resposta de vocês me deixará sossegado. Vou aproveitar e fazer outra perguntinha:
1- O DS clássico e o DS Lite têm a mesma capacidade de gráfico e memória?
Creio que muita gente tem essa minha dúvida. Valeu, pessoal. Abraços!

Gustavo Pincerato Vieira
por e-mail

Não jogue fora seu presente de aniversário, Gustavão. O DS clássico foi esquecido, sim. Mas o azar é de quem esqueceu, porque nós o encontramos e podemos dizer que ele está vivo e em perfeitas condições de uso.
Você só está com a impressão de que o "velho" portátil foi abandonado porque é natural que o DS Lite, por ser um lançamento, monopolize os espaços nas comunidades e propagandas por um tempo. Os dois têm exatamente a mesma capacidade gráfica e de memória. O DS novo difere no design, é mais leve e proporciona níveis melhores de iluminação da tela. Além de outros detalhes que você pode conferir na NW 97, como a bateria mais forte – no Lite, ela dura até 19 horas com a iluminação mais baixa (que é equivalente à iluminação padrão do DS clássico).

Família Mario

Olá, pessoal da NW. Enquanto não chegava meu DS, resolvi desenterrar o Super NES e jogar *Super Mario World*. Depois de horas de jogo, minha irmã de cinco anos começou a me encher para poder jogar *Mario*, e meu pai mandou que eu saísse para ela poder jogar. Fui para meu quarto, fiquei lendo minha Nintendo World e depois de algum tempo, voltei e vi meu pai jogando. Ele disse "eu gosto dos jogos do Mario". Está aí a prova de que os jogos da Nintendo são para todas as idades e que farão sucesso com os adultos.

Gian Vinicius Amaral Besson
Osasco/SP

Boa, Gian! Família que joga Mario unida permanece unida. Você não é o primeiro leitor que conta alguma história sobre os mais velhos da família (re)descobrindo os games. Tenha certeza de que o Wii vai servir como um fantástico elo de ligação entre pais e filhos nesse quesito. Já dá até para imaginar problemas familiares sendo resolvidos durante uma partidinha de *Rayman* – ou *Super Smash Bros. Brawl*, quem sabe.

A NW acerta bonito...

Olá, pessoal da NW! Parabéns pela edição 98! Vocês não imaginam minha felicidade ao devorar a revista, que está perfeita em todos os sentidos. A matéria sobre o nosso querido Nintendo 64, os RPGs do Nintendo DS, *Zelda* e... a inigualável cobertura dos lançamentos do GameCube! Sem brincadeira, desta vez vocês se superaram.
Não, gente, não estou delirando: até mesmo o papel da revista parece mais leve e brilhante (seria influência de *Super Paper Mario*?), as cores estão mais harmoniosas e a diagramação mais... mais... Lite, eu diria.
Um primor, do início ao fim.
De 0 a 10, vocês merecem 11.

Antonio Carlos Calvache
Brasília / DF

Mas que beleza, Toninho. Pena que nossas mães sempre pulam a seção de cartas, então não vão ler todos esses elogios ao nosso trabalho. O papel está mais brilhante e leve porque decidimos atualizar a revista. Agora nossa bateria dura muito mais, o microfone foi para o meio das páginas e os níveis de iluminação ajudam a ver com mais clareza todas as matérias interessantes. Pelo menos é o que você está dizendo.

ATENÇÃO!

A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos.
Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho – São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3864-7331



... mas também erra feio!

Estou muito contente, mas vou continuar com as opiniões, sejam boas ou ruins. Como achei toda a revista muito informativa e realmente todas as matérias estavam muito boas, vou listar pequenos erros para não dizer que eu amoleci só por causa de vocês terem publicado meu e-mail. Lá vai:
Primeiro, *Magnetica* foi responsável por dois erros. Vocês dizem no índice que há um review dele, mas na verdade não há nada. E, entre as imagens de *Touch Panic*, está uma de *Magnetica*.
O terceiro erro também está nas fotos, desta vez naquelas que acompanham o comentário de *Mercury* no Wii. Na verdade, elas são de *Gunpey Rebirth* (não lembro o nome do jogo direito, mas é algo assim), que aparece num pequeno artigo nas páginas anteriores, sem fotos.
É mais ou menos isso. Dou atenção especial para a matéria de capa, muito boa mesmo, principalmente na parte de *Super Paper Mario* - me convenceu a ter um. Gostaria de pedir uma coisinha: queria uma explicação do novo modelo de "Contests" de *Pokémon Diamond & Pearl*. Vi nos sites japoneses as imagens, mas não deu para entender muito bem. O Cubo ainda vive! Mas que venha o Wii! Parabéns para o DS! E sorte na edição nº100! Tchau!

Henrique Rezende
por e-mail



Confira o review de *Magnetica* na página 36. Agora é sério!

Ok, Henrique, mais um e-mail publicado, então. O que seria dos acertos se não fossem os erros?
1- Erramos, sim. *Magnetica* não deveria aparecer no índice de reviews da NW 98 – o lugar dele é na edição 99 - vai lá e dá uma lida. E, na página 18, no preview de *Touch Panic*, a imagem da direita superior é do intrometido *Magnetica*. Não estamos alimentando direito nosso pokémon-colocador-de-fotos-do-preview-de-touch-panic-na-página-18.
2 – Erramos, de novo. As fotos não são mesmo de *Mercury*, mas o problema mais grave é você não ter acertado o nome do jogo. Onde já se viu, rapaz? Não é *Gunpey Rebirth*, mas *Oto wo Tsunagou! Gunpey Reverse* – faça uma tatuagem para não esquecer. Se você continuar errando assim, pode contar com vários leitores a menos, porque a gente nunca mais vai comprar sua revista, nem mandar e-mail elogiando/corrigindo. Ah, para ler tudo sobre os "Contests" de *Diamond & Pearl*, procure pela Nintendo World 100 – você não vai se arrepender.

Interrogatório do mês

1 - Como eu consigo o Aurora Ticket e o Mistyc Ticket para chegar às ilhas 8 e 9?
2 - Qual é a segunda senha da Rocket Warehouse na ilha 5?
3 - O que é que tem de especial na Altering Cave que fica na ilha 6?
4 - Como é que eu faço para entrar no Dotted Hole na ilha 6?
5 - Como é que eu consigo os Pokémon de "area unknown" da Pokédex?
6 - É possível encontrar em algum lugar mais Master Balls?
7 - Há muitas diferenças entre as versões japonesa e americana do game?

Matheus Sales da Cruz
por e-mail

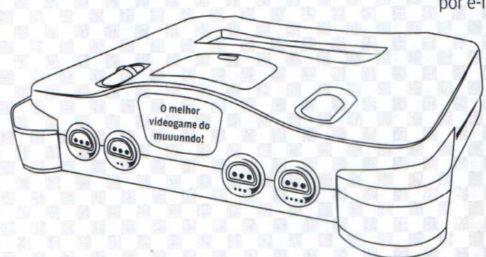
Vamos às suas respostas:
1 - O Mystic Ticket serve para visitar a Navel Rock. Nesse lugar, é possível capturar Lugia e Ho-Oh no lv.70. Já o Aurora Ticket leva-o para a Birth Island, onde Deoxys estará esperando. Infelizmente esses tickets só são obtidos em eventos lá fora (como no New York Pokémon Center).
2 - Pule para a resposta da 4.
3 - Deveria ser afetada por cards especiais ao utilizar o E-Reader do GBA. Mas nunca teve muito sucesso no ocidente.
4 - Use a técnica "Cut" na porta. Lá dentro haverá um puzzle com uns buracos e lá embaixo estará a Sapphire, que será roubada. Nesse momento, você descobrirá o segundo password para a Rocket Warehouse.
5 - Geralmente por troca com outras versões, ou pokés de eventos como Jirachi e Celebi.
6 - O único meio seria através de um disco especial para quem comprou *Pokémon Colosseum* em pré-venda. Ou então por troca com jogadores.
7 - Não, tanto que ambas são compatíveis. Tudo depende da preferência.

> CARTA DO MÊS

Extra, Extra!!! Os videogames acabaram!

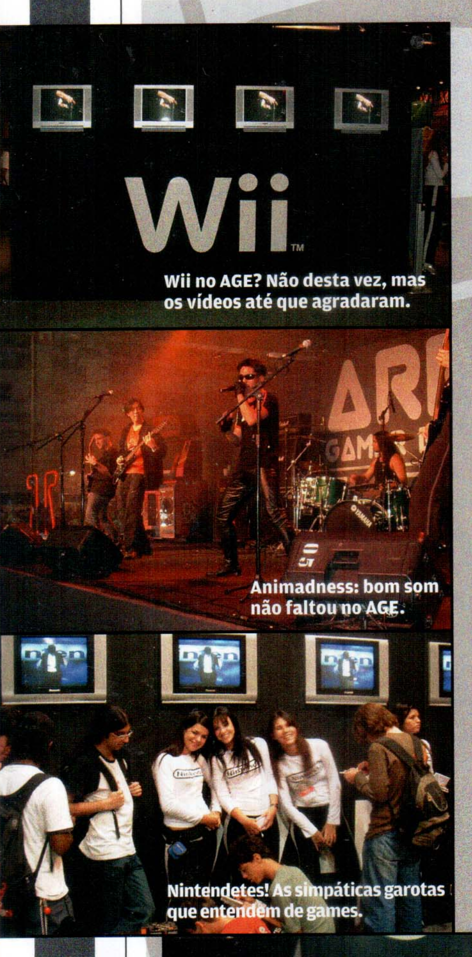
Ao ver esse novo "videogame", o Wii, me bateu uma grande tristeza, pois pude perceber que os videogames acabaram. Quando eu vejo o GameCube, esse Wii (que na minha opinião é vergonhoso, me desculpem), o PlayStation 1 e 2, o Xbox e tantos outros, fico com a sensação de que os videogames acabaram.
O último videogame, para mim, foi o super, o magnífico e revolucionário Nintendo 64. Aquilo, sim, foi videogame
(o último por sinal): cartucho e games baratos, design de videogame. Agora só encontro para o meu Cube jogos repetidos (cópias baratas do 64) e ao ver o PS3 e fotos do Wii, eu me vejo olhando para um PC.
É isso o que está acontecendo. Os videogames estão virando computadores, e se desvincularam da proposta original: divertir a todos.
As classes mais pobres não têm condições de ter um videogame como antes tinham, os CDs são caros (baratos somente os piratas, mas a pirataria é uma vergonha). Para mim, que possuo uma condição boa, é pesado o valor, e é por esse motivo (um dos) que eu me vejo desestimulado a comprar o Wii - se o preço de um jogo do Cube é caro, imagina desse Wii. Outro ponto que me desestimula a comprar é o nome, nominho fraco. Quando me perguntavam qual videogame eu tinha, eu respondia "Nintendo 64" - esse é um nome imponente. Agora Wii, nem nome de videogame é!
Posso estar desatualizado, mas deveriam voltar os cartuchos e os preços mais em conta. Eu duvido que esse Wii terá jogos iguais a *Mario 64* (o melhor jogo de videogame que eu já joguei) e *Zelda: Ocarina of Time* (não gosto de *Zelda*, mas o pouco que joguei me impressionou, só não é melhor jogo porque vejo muitas semelhanças com *Mario*).
Espero estar errado e que o futuro dos videogames não seja esse, de virar um PC, talvez o meu amor pelo 64 seja grande demais, pois foi o meu primeiro videogame e o último, pois o Cube com todos os avanços não o supera.

Summonegg
por e-mail



Caro Summonegg, obrigado por nos alertar sobre o fim dos tempos. Estávamos tão ocupados nos divertindo com os games que não percebemos como tudo ficou sem graça igual a um PC. Será? É claro que os videogames estão se tornando supercomputadores, mas isso não faz com que eles se desvinculem da proposta de divertir a todos. Temos jogos inovadores, opções online mais democráticas e novas possibilidades para o jogador – em qualquer plataforma, cada uma ao seu estilo.
Os preços são sempre um problema, principalmente no Brasil. A Nintendo ainda não divulgou informações oficiais sobre a estimativa de preços dos jogos do Wii, mas rumores indicam que eles podem ser até mais baratos que os do Cube – quem te disse que eles custarão uma fortuna? Além disso, você está se esquecendo do Virtual Console do Wii, que vai possibilitar às pessoas conhecerem muitos games antigos que nunca teriam a chance de jogar. Não acreditamos que o nome seja um problema. Nintendo 64 pode ser mais impactante, mas Wii é um nome curioso e extremamente visual, que vai chamar a atenção de muita gente – incluindo adultos e não-gamers. Questão de escolhas, questão de apostas. Nós também esperamos que você esteja errado, para o bem de todos. NW

A experiência do Arena Gamer 2006



Wii no AGE? Não desta vez, mas os vídeos até que agradaram.

Animadness: bom som não faltou no AGE.

Nintendetes! As simpáticas garotas que entendem de games.

Entre os dias 4 e 6 de agosto de 2006, os fãs de videogame que moram em São Paulo não sentiram falta do que fazer. O tédio passou longe de quem foi conferir o Arena Gamer Experience 2006. Dezenas de empresas montaram seus estandes lá para apresentar as novidades, enquanto os milhares de gamers que passaram por lá puderam se divertir à vontade. Aliás, uma das "regras" do evento é que nada além da comida poderia ser vendido.

Ou seja, qualquer game que estivesse lá em exposição estaria grátis para quem quisesse jogar.

A ATI, fabricante de placas gráficas para PC, apareceu com um estande estiloso, todo iluminado em vermelho, exibindo seus novos produtos e muitos jogos rodando neles. Lá rolaram também muitos campeonatos com premiação real. Outros estandes de destaque foram o da Linksys (fabricante de componentes de rede Wi-Fi), o da rádio Metropolitana (com um carro tunado de babar) e o da MTV (com competições de *Guitar Hero* valendo uma guitarra "de mentira de verdade").

Mas é claro que a nossa amada Big N não poderia ficar de fora de um evento como esse – e não ficou mesmo.

Nos dias que antecederam o evento, muitos foram os sites que divulgaram rumores de que o Wii estaria presente no estande da Nintendo. Nas primeiras horas da feira, quando o público ainda não tinha acesso e os jornalistas já presentes no local assistiam ao estande ser montado e viam uma grande parede ostentando o logo "Wii", aí a expectativa se tornou maior ainda. Será mesmo que a Nintendo trouxe o Wii para o Brasil?

No fim das contas, a tal parede tinha apenas algumas TVs que ficavam passando os trailers e vídeos exibidos durante a E3, mas nem por isso o estande deixou de ser divertidíssimo (e bonito, como você pode ver nas fotos). Houve campeonatos de DS Lite e GameCube valendo muitos brindes exclusivos. Quem era fera em jogos como *Mario Kart DS*, *Brain Age* e *Super Smash Bros. Melee* pôde ir para casa com camisetas, mochilas, chaveiros, bonés e até mesmo alguns GB micro! Além disso, quem levou o seu Nintendo DS teve a oportunidade de fazer download de demos nas Demo Stations que estavam no estande. Para quem não levou, havia alguns lá para jogar, inclusive, o DS Lite. As cerejas no bolo foram os dois GameCubes ligados para jogo livre (só chegar e jogar) e, como não poderia deixar de ser, as indispensáveis "Nintendetes". Uma mais linda (e simpática) que a outra.

E quer saber onde mais tinha gente simpática, campeonatos, prêmios e alegria? Sim, no estande da Futuro Comunicação, a editora da sua Nintendo World! Quem passou por lá pode bater um papo com a galera da redação, perguntar sobre a revista, jogar conversa fora e até mesmo jogar Nintendo DS contra esses malas. Também rolaram campeonatos de vários games durante os três dias, sendo que o último, para fechar com chave de ouro, foi de *Super Smash Bros. Melee*. Os vencedores levaram sacolas com brindes da editora. E o nosso respeitável editor Ronaldo Testa levou uma surra. Tudo bem. Afinal, a edição de 2007 já está confirmada para os dias 10, 11 e 12 de agosto.

Mais informações: www.arenagamer.com.br

Depois de horas de trabalho o único que estava de mau humor era o fotógrafo.

WARP ZONE

A dimensão que faltava

Por Pablo Miyazawa

Há quase 10 anos, trabalhei como atendente na Powerline da Nintendo brasileira (na época, também conhecida como Gradiente Entertainment). Era um trabalho puxado, mas que me traz muito mais boas do que más lembranças. A rotina é que não era lá muito divertida: responder a chamadas telefônicas com dúvidas de jogadores sobre os games Nintendo durante seis horas diárias. Bacana era a época: final de 1996, começo de 1997, início da era do N64, auge do Super NES e do Game Boy no Brasil. Mais da metade das dúvidas as quais eu respondia diariamente eram relacionadas aos consoles da chamada "geração pré-3D" (a denominação é minha). Os jogos eram fáceis de se entender, lógicos e bastante funcionais. Pegue um *Super Mario World*, por exemplo. Todos os caminhos eram interligados, o que facilitava em muito a explicação para os jogadores perdidos. "Como saio da Floresta da Ilusão?" ou "Eu fico rodando em círculos na Ilha do Chocolate, como faço?" eram as perguntas mais constantes do dia-a-dia. Todas tinham respostas simples, na ponta da língua: "entre no quarto cano verde da fase 4" ou "voe por baixo do poste no final da fase 3". Era tão fácil de explicar e tão simples de ser compreendido! E os jogos de luta como *Mortal Kombat* e seus fatalities? Houve época em que eu havia decorado cada golpe de cada um dos quatro títulos da série. E havia as passwords, truques e códigos secretos, os tais "cheats" que facilitavam ao máximo a nossa vida – e também a do pobre jogador encalhado.

Então surgiram os novíssimos jogos de N64: amplos, infinitos e cheios de possibilidades. E um tanto complicados de serem explicados aos consumidores que nos telefonavam. Após penetrarem no universo infinito das três dimensões, os games alcançaram um plano superior e inatingível, que levou rapidamente a era 2D ao ostracismo. E acabou-se a vida fácil dos pobres powerlines acostumados à geração 16-bit. Deixando a nostalgia de lado, é preciso olhar com carinho para aquela época não muito distante, quando os games eram tão menos complicados e tão mais acessíveis. Só nos resta torcer para que o Wii recupere (e faça jus) a todo esse tempo perdido.

GRANDES JOGOS NO LANÇAMENTO

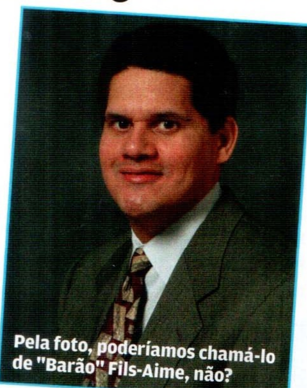
Jogos para o Wii em desenvolvimento

A Ubisoft surpreendeu durante o mês de agosto, revelando sua linha completa de jogos para o lançamento do Wii. Além de *Red Steel* e *Rayman Raving Rabbids*, divulgados pouco antes da E3 deste ano, a empresa francesa revelou que o console da Nintendo receberá *Far Cry*, *Blazing Angels: Squadrons of WWII*, *Monster 4x4 World Circuit*, *Open Season* e *GT Pro Series*. Outro título cogitado por alguns sites e que foi logo em seguida confirmado é Prince of Persia, mas ainda sem data de lançamento. A Ubisoft também evitou comentar o jogo, e nada se sabe sobre ele até o momento. Seria um novo episódio da saga? Como o Wii-mote será utilizado? Bem, o jeito é esperar até a empresa divulgar novas informações.
Seguindo os passos da Ubisoft, muitas outras empresas decidiram abrir o jogo e revelar seus diversos títulos em desenvolvimento para o futuro console da Nintendo. A Midway nos pegou de surpresa com *Mortal Kombat: Armageddon*, *Rampage: Total Destruction* e outros quatro jogos, que chegarão durante os primeiros meses de vida do Wii. A Gearbox Software, responsável pela série *Brothers in Arms*, também afirmou estar trabalhando em um jogo ainda secreto.


Mesmo atrasado, *Far Cry* promete agradar no Wii.

TÁ TUDO LIBERADO...

Wii: sem trava de região e com Wi-Fi gratuito


Pela foto, poderíamos chamá-lo de "Barão" Fils-Aime, não?

A Nintendo não pára de surpreender. Durante uma entrevista ao jornal americano USA Today, Reggie Fils-Aime (Presidente e Chefe Oficial de Operações da Nintendo of America), falou sobre alguns detalhes do Wii, dentre os quais um se destacou: "Nós ofereceremos jogos online acessíveis, os quais os consumidores não terão que pagar taxa alguma. Todos poderão aproveitar assim que tirá-lo da caixa. O Wii terá Wi-Fi acessível, algo essencial, basta plugar e jogar, sem taxas e custos". Enquanto Reggie jogava a bomba de um lado, Perrin Kaplan (Vice-Presidentede de Marketing e Comunicações Corporativas da Nintendo of America), em uma entrevista ao website IGN, confirmou que o Wii adotará o sistema de região livre, como o do Nintendo DS, ou seja, jogos japoneses, americanos e europeus rodarão normalmente no Wii em qualquer parte do mundo.

SIM! MAIS UMA NOTÍCIA DO WII...

Reconhecimento de voz no Wii?

Os meses que antecedem o lançamento de um novo console são sempre repletos de rumores, principalmente quando se trata de um console tão revolucionário como o Wii. Desta vez, novas informações vindas de uma fonte confiável, divulgadas através do fórum do website IGN, indicam que o Wii suportará comunicação por voz wireless através de um microfone tipo headset. Além disso, um novo sistema desenvolvido pela Nintendo permitiria que os usuários falassem ao microfone e as frases fossem convertidas automaticamente para o formato de texto, relacionando inclusive o tom de voz a cores e tamanhos de fontes.
Se um jogador gritar uma palavra, por exemplo, ela será transformada no texto na tela em uma fonte de tamanho grande com uma cor forte, para representar o tom de sua voz. Palavrões seriam eliminados facilmente pelo sistema – o que indica que ele será usado para conversas em jogos online.
Considerando que o rumor já foi mencionado uma vez há algum tempo em um blog, há grandes chances de ser verdadeiro, visto que a Nintendo vem explorando o uso da voz humana em seus jogos há alguns anos – principalmente com o DS.
Outra informação interessante diz respeito aos acessórios que podem ser usados tanto no Wii quanto no DS. Contudo, esperemos até setembro para uma possível confirmação oficial da Nintendo.

CURTAS

Trauma Center no lançamento do Wii

A Atlus confirmou que *Trauma Center: Second Opinion* estará disponível já no dia de lançamento do Wii. Diferentemente da versão para o DS, serão dois personagens jogáveis e novos instrumentos cirúrgicos, para aqueles que possuem sangue frio.
Além disso, a aclamada versão para o Nintendo DS será relançada em agosto.

Mercury confirmado para o Wii

Como já havíamos sugerido nas edições passadas, o jogo *Mercury* foi confirmado para o Wii.
Até data de lançamento ele já tem: *Mercury Type R* chegará no dia 12 de fevereiro de 2007.

Electroplankton é nomeado na premiação VMA

A MTV divulgou os jogos nomeados para as inéditas categorias "Melhor Trilha Original de Video Game" e "Melhor Trilha Licenciada para Video Game" da sua premiação Video Music Awards. O psicodélico *Electroplankton* foi nomeado para a primeira categoria, ao lado de pesos pesados de jogos para PC e Xbox 360.

Square Enix anuncia mais um para o DS

Com o sucesso de *Dragon Quest* no Japão, a Square Enix revelou *Chocobo to Mahoo no Ehon*, cujo lançamento está previsto para o final de 2006 na Terra do Sol Nascente.
Ainda não foram divulgados detalhes do jogo, porém já sabemos que se trata de um jogo envolvendo os Chocobos, da série *Final Fantasy*.

Kojima em Super Smash Bros. Brawl

Além de Solid Snake, Hideo Kojima confirmou sua participação em *Super Smash Bros. Brawl*. Calma lá, ele não é mais um personagem jogável! Kojima desenvolverá a fase tema do agente mais linha-dura dos games.

SERÁ O FIM DO GRANDE SHOW DOS VIDEOGAMES?

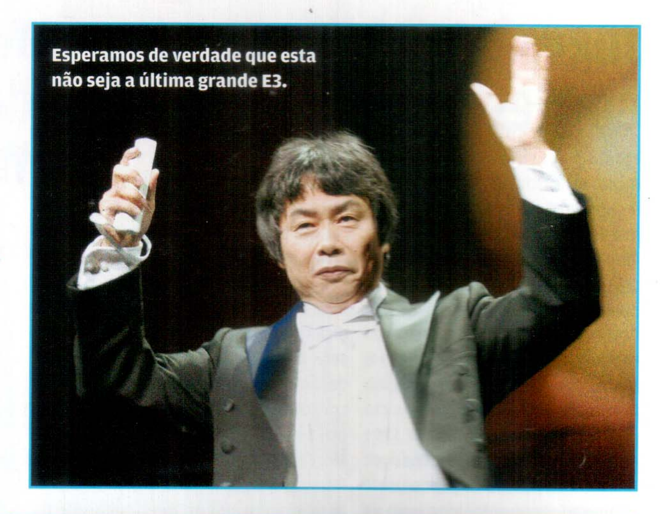
A nova E3...

Em todos os anos, você pôde acompanhar com afinco em sua Nintendo World tudo o que houve de melhor durante a E3. Porém, parece que a partir do ano que vem, a coisa vai mudar, mas não para vocês, leitores, que continuarão recebendo a melhor cobertura do evento voltada à Nintendo, mas para nós, jornalistas. O Presidente da ESA (Associação dos Softwares de Entretenimento dos EUA), Douglas Lowenstein, anunciou durante o mês de julho que o maior evento dos games do mundo passará por diversas mudanças e deixará de ser o mega-espetáculo que é todos os anos, para seguir uma abordagem mais direta e pessoal.

"O mundo do entretenimento eletrônico mudou desde que a E3 foi criada há 12 anos", disse Lowenstein. "No decorrer dos anos, ficou claro que precisamos de um programa mais íntimo, o que inclui mais qualidade, mais diálogo com a mídia mundial, desenvolvedores, revendedores e outros públicos-chave da indústria".

Apesar das palavras de revigoramento de Lowenstein, a E3 será menor a partir do ano que vem. Muito menor. As conferências serão realizadas em dois hotéis em Los Angeles, que comportarão aproximadamente 5.000 pessoas. Só para ter noção da redução do evento, a E3 deste ano registrou a presença de mais de 60.000 profissionais da indústria dos games. Nome e data de realização do evento também foram alterados: a E3 Media Festival acontecerá em julho - ainda em Los Angeles.

A Nintendo já confirmou sua participação na edição de 2007 da E3 Media Festival. Resta saber se esta não é mais uma peça do tipo: "não termos mais garotas seminuas na E3...".


Esperamos de verdade que esta não seja a última grande E3.





VAI TER DS ASSIM LÁ LONGE...

21 milhões de DS

Quando a Nintendo anunciou sua nova filosofia, de atingir novas camadas da população com seus produtos, inclusive pessoas não habituadas com os games, ela não estava brincando. Em relação ao Nintendo DS, os números comprovam: desde seu lançamento, em novembro de 2004, 21 milhões de unidades do portátil já foram vendidas em todo o mundo - não, você não está lendo errado, são milhões mesmo -, o que equivale à venda de um DS a cada dois segundos.

"Nós atribuímos esse sucesso à estratégia da Nintendo de oferecer algo para todo mundo - desde as crianças de cinco anos, que se importam com seus *Nintendogs*, aos mais velhos, de 65 anos, aprimorando a agilidade mental com *Brain Age: Train Your Bain in Minutes a Day*", disse George Harrison, executivo da Nintendo. E pensar que isso é apenas um prenúncio do que virá a acontecer com o Wii...

BOAS NOVAS NA FAZENDA

Novidades na série Harvest Moon

Os fãs da série *Harvest Moon* têm muito o que comemorar. Nunca a série foi tão bem explorada como atualmente, principalmente agora que a Marvelous Interactive revelou o terceiro título da franquia para o DS - ainda que o ocidente não tenha recebido nenhum. Até o momento, apenas *Harvest Moon DS* foi anunciado nos EUA, com lançamento previsto para setembro. *Harvest Moon: Kimi to Sodatsu Shima* (que pode ser traduzido como *Harvest Moon: a Ilha em que Eu Cresci*) trará a jogabilidade clássica da série e usará a tela de toque. Detalhes ainda são escassos, ao contrário de *Harvest Moon Heroes*, em desenvolvimento para o Wii.

O jogo do console contará a história de uma ilha tropical em cujo passado vivia uma deusa. Porém, seu desaparecimento acarretou no fim da fauna e da flora local, restando apenas uma árvore seca. O jogador deverá trazer a deusa de volta, com a ajuda das criaturas Koropokuru, arando a terra, regando plantas, tratando de animais etc. - sempre movimentando o Wii-mote para simular tais tarefas.

O preview dos futuros jogos da série *Harvest Moon* você confere nas próximas edições da Nintendo World. Fique ligado!


Uma fazenda com tela de toque?

NUNCA ACREDITE EM BOATOS

Confusão na rede!



Durante o mês de agosto, surgiu na rede uma notícia de teor especulativo, indicando que a Camelot, responsável pela série *Golden Sun*, *Mario Power Tennis* e *Mario Golf* estaria deixando a Nintendo. Muitos jogadores se assustaram, visto que a parceria entre ambas as empresas vem dando certo há mais de cinco anos.

Entretanto, constatou-se que a notícia original em alemão foi mal traduzida, distorcendo os fatos. A Camelot, na verdade, deu uma breve pausa em seus projetos para a Nintendo, com o intuito de priorizar o desenvolvimento do jogo online *Golf Daisuki: I Love Golf*, para PC. Após a finalização do jogo, a Camelot voltará a trabalhar em seus projetos ainda não anunciados para o DS e Wii. Ufa! NW



Tudo em até 20X
Disk Games
É Pura Diversão!!!
Desde 1992
O DIA DAS CRIANÇAS JÁ COMEÇOU !!!
Não fique fora dessa...
A Disk Games já está trabalhando para garantir o melhor DIA DAS CRIANÇAS de sua vida. Aqui você encontra variedade em produtos, qualidade em serviços, facilidade no pagamento e a garantia de 12 ANOS de TRADIÇÃO.
Confira nossas promoções!!!
Venha correndo para o mundo dos seus heróis favoritos.
Só falta você nesta aventura...
Jogos para Game Cube - DS - GBA a partir de
R$ 69,00 e R$ 99,00
SEMI-NOVOS
CONSOLES
Televendas
19 3242-0541
Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br
Consoles, Acessórios e Jogos - Assistência Técnica - Card Games - Locação de Jogos
Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

O NOVO MEGA

A série clássica da Capcom recebeu tratamento especial para estrear nas duas telas do DS e tráz novos personagens, habilidades e transformações. Vai querer ficar fora dessa?

Não, você não receberá esta roupa ao derrotar algum robô sem noção!

A trama se passa muitos séculos depois de *Mega Man Zero*, e conta a história de um humano comum – você pode escolher entre Vent, um jovem que trabalha para a empresa de entregas Giro Express, ou sua colega Aile – que se torna heroína depois de ganhar o poder de substâncias chamadas Biometals. Os metais vivos possuem informações e dados de armas de guerras do passado, e quando se juntam aos heróis, permitem que eles se tornem o Mega Man da nova geração. Os fãs de Mega Man vão se sentir em casa com a jogabilidade, e *ZX* ainda traz diversos aspectos inovadores, como as várias formas de Mega Man e o cenário do jogo. Vamos mergulhar fundo nesta nova jornada para entender melhor cada detalhe.



Os inimigos são os que mais sofrem. Há sempre um novo Mega Man para destruí-los.

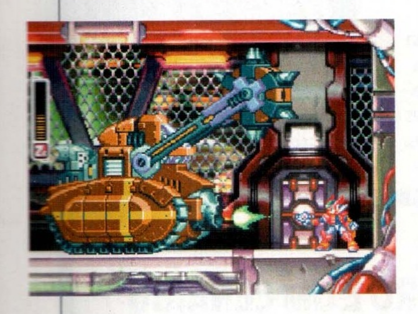
CIDADÃOS MODELOS

Em suas formas humanas, Vent e Aile são capazes de rastejar por áreas apertadas, flutuar na água, colher informações de personagens e entrar em locais seguros onde guerreiros armados não entram. Quando chega a hora da ação, eles têm que usar o poder dos Biometals e se transformar em seres poderosos. Derrotando os chefes Pseudoroids e adquirindo Biometals, você vai obter diversas formas de mutação, que podem ser acionadas a qualquer momento usando o sistema M.E.G.A. (Meta-Encapsulated Granule Awareness). Cada modelo oferece armas e habilidades únicas, além de um modo limitado de Overdrive que traz ainda mais técnicas de combate.

O X MARCA O LOCAL
MODELO X

Quando Vent e Aile se juntam com o Biometal que possui dados equivalentes ao lendário Mega Man X, os heróis podem "megamorfar" no poderoso Modelo X. Como diz o nome, o Modelo X permite que você deslize, pule contra a parede e carregue o poder de sua arma (segurando o botão de ataque por alguns segundos) para disparar um tiro ultrapoderoso. O Modelo X é a forma primária e mais básica adquirida pelos heróis, e seus poderes são mantidos nas outras formas; todos os outros modelos são amálgamas do Modelo X somados a outros componentes Biometal.





VIVA PELA ESPADA
MODELO ZX

Ao passo que seus heróis adquirem as habilidades do Modelo X, seu empregador, Giro, recebe o Biometal que o transforma no Modelo Z. Depois de cair em uma armadilha das forças inimigas, contudo, Giro vai emprestar seus poderes e os Biometals serão combinados para criar o Modelo ZX. A forma ZX é muito semelhante à encarnação de Zero vista nos jogos *Mega Man Zero* para GBA, e ela vem equipada com a espada Z-Saber e um ataque de tiros. Você pode carregar ambas as armas para desferir ataques ainda mais poderosos.





Veja o que alguns Biometals podem fazer com um ser humano.

ATAQUE AQUÁTICO
MODELO LX

Em terra firme, o Modelo LX causa um grande dano com sua arma de ponta dupla, mas essa forma turbinada pelo gelo funciona melhor debaixo da água. Quando submerso, você pode usar o Modelo LX para nadar livremente, além de poder girar sua arma em 360º para destruir os inimigos que se aproximam. O movimento carregado da LX não é propriamente um ataque; ele cria uma barreira de gelo que flutua na água e funciona como um degrau para atingir áreas fora do alcance do herói. Como as outras formas avançadas, o Modelo LX usa a tela inferior do DS para fornecer dados importantes, como a localização de itens próximos que dificilmente seriam detectados pelo jogador.



Nadar livremente? Está aí um robô diferente.





NINJA
MODELO PX

O Biometal das sombras, o Modelo P, oferece habilidades de ninja ao herói. Embora o Modelo PX não seja muito forte, ele compensa na rapidez e no ataque de longo alcance.
O ataque padrão no solo se transforma em um ataque rápido de múltiplos shurikens. Já no ar, o personagem vai disparar vários shurikens em um arco amplo.
O ataque carregado é uma estrela giratória que retorna como um bumerangue. Além disso, o Modelo PX pode grudar nos tetos e, ao ativar o modo Overdrive, você pode usar o golpe Shadow Dash contra inimigos e outras ameaças no cenário. Na forma PX, a tela inferior do DS se torna um radar que permite que você use seus sentidos apurados para enxergar os inimigos e passagens ocultas.



IGUAL AO VENTO
MODELO HX

Abastecido pelo Biometal do vento, o Modelo HX é especializado em ataques aéreos. Diferente das outras formas, o Modelo HX é capaz de deslizar no meio do ar e pode até deslizar na vertical, permitindo que essa forma alcance áreas inatingíveis por outras formas. Também muito úteis são os foguetes de aceleração que aliviam a queda do Modelo HX quando você aperta o botão de salto enquanto está caindo. Para atacar, o HX possui golpes de espada vertical e horizontal (ótimo para atacar inimigos localizados em diferentes posições) e também um ataque carregado de esfera elétrica.
A tela inferior exibe uma análise do inimigo, que informa o HP dos oponentes e identifica os pontos fracos dos chefões.



A melhor asa delta que alguem poderia querer.

PEGANDO FOGO
MODELO FX

Quando você precisar do poder de fogo, o Modelo FX é sua melhor escolha. Os dois braços da forma FX são equipados com canhões poderosos e, ao acessar a tela inferior do DS, você pode usar uma grade para ajustar o tipo de disparo de cada braço de maneira independente. Se isso não for o suficiente, você ainda pode carregar os canhões para disparar um ataque de bola de fogo capaz de destruir barreiras de gelo e outros obstáculos. O Modelo FX também é a única forma que permite que os disparos sejam direcionados para cima.





UM MEGA-METROID?

O MUNDO INTEIRO É UM CENÁRIO

Uma das maiores diferenças entre *Mega Man ZX* e os outros games da série é a implementação de um mundo único, vasto e interconectado (já vimos isso em *Metroid*, certo?). Quando você seleciona uma missão (que normalmente termina com uma batalha contra um chefão Pseudoroid com sua Biometal), você descobre qual o próximo caminho, mas em vez de ser levado para a fase seguinte, você vai precisar explorar para encontrar as novas áreas. Conforme seu personagem encontra keycards e ganha habilidades adquirindo novos tipos de modelos, você poderá acessar mais regiões do mundo. Felizmente, os pontos de teletransporte permitem que você retorne ao local que já visitou. Com recursos como as novas formas de Mega Man ZX, movimentos e personagens, a estrutura não-linear do jogo ajuda a levar a franquia *Mega Man* a um novo patamar.







O MESTRE ROBÔ

Com tantos elementos novos em torno da mais nova evolução na saga *Mega Man*, existe apenas uma pessoa capaz de explicar tudo: o produtor de *Mega Man ZX*, Takeshi Horinouchi. Batemos um papo com ele e descobrimos mais detalhes sobre o design de *Mega Man ZX* e qual a importância desses novos passos no mais novo game da série.

Nintendo World: Há quanto tempo você está envolvido com o Mega Man e o que mais gosta na série?
Takeshi Horinouchi: Eu comecei com *Mega Man Battle Network 4*, então estou envolvido com a franquia há quatro anos. *Mega Man ZX* aborda a transformação de um jovem humano que pode realizar todos os tipos de movimentos. Eu gosto muito de ver que a história coloca uma pessoa comum usando os Biometals para se transformar e usar poderes incríveis.
Também gosto de ver como as pessoas pensam e utilizam cada poder e habilidade para superar certas partes do jogo. Você nunca joga com o Modelo Z, mas ele tem uma função vital no jogo.

NW: Onde é que *Mega Man ZX* se encaixa na continuidade de *Mega Man*? A série *Zero* vai continuar em paralelo?
TH: *Mega Man ZX* é independente da série *Zero*. *ZX* acontece centenas de anos depois da série *Zero*, e o estilo de jogo é mais baseado na exploração dos mapas do que em completar uma série de fases. Como o estilo de jogo baseado na exploração é muito diferente da série Zero, ZX é um jogo totalmente novo. Não temos planos de uma nova versão para a série Zero.

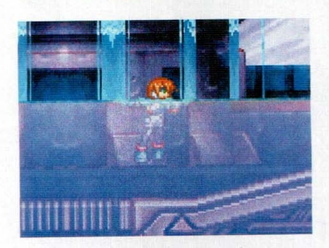
> "Poder alternar entre os diferentes modelos de Mega Man é o que faz a diferença neste novo jogo."

NW: Por que a Capcom decidiu manter elementos de Mega Man Zero em vez de seguir uma direção totalmente nova?
TH: Embora ZX seja um Mega Man totalmente novo, existem muitos fãs viciados em Zero no mundo, então tivemos que preservar alguns elementos daquela série. As séries do passado já haviam feito isso, e são os fãs que decidem se o Modelo X é igual ao X e se o Modelo Z é igual ao Zero.
Em se tratando do roteiro, esta é uma história totalmente nova no mundo de Mega Man, então ninguém precisa conhecer ou ter jogado *Mega Man Zero*.

NW: Quais coisas vocês quiseram conquistar com *ZX* que não haviam sido feitas em jogos anteriores da franquia *Mega Man*?
TH: Eu criei o sistema M.E.G.A. porque queria que as pessoas pudessem alternar com liberdade entre as formas múltiplas do Mega Man durante o jogo. A diferença crucial deste jogo para os títulos anteriores da série é a capacidade de mudar livremente entre diferentes modelos de Mega Man.

NW: Por que você decidiu fazer personagens humanos em vez de mechanoids?
TH: Todo mundo já quis ser o super-homem, certo? Em *Mega Man ZX*, você joga na pele de um humano comum, com uma idade próxima à média dos jogadores da série.
Para ganhar os poderes sobrenaturais e se transformar no Mega Man, você precisa usar os Biometals. Eu acho que os jogadores vão se divertir jogando como personagens humanos que se transformam em Mega Man para lutar contra uma organização do mal.

NW: Qual a vantagem de adicionar uma personagem feminina ao jogo?
TH: Os jogadores podem curtir dois roteiros em *Mega Man ZX*. É claro que poderíamos ter feito um único personagem masculino para jogar nos dois roteiros. Mas metade do mundo real é composta por mulheres. Então como tínhamos dois roteiros, decidimos dar lugar a uma personagem feminina. Além disso, eu acho que existem muitos fãs de Mega Man que estavam esperando para ver uma personagem do sexo feminino no jogo.



A inclusão de protagonistas humanos proporciona novos aspectos de jogabilidade e elementos de roteiro ao jogo.

NW: Qual personagem você prefere controlar?
TH: Pessoalmente, eu sugiro jogar primeiro com Vent, depois com Aile.
A história de Aile é mais profunda. Além disso, o roteiro de Aile é um pouco mais agressivo que o de Vent.

NW: Qual o nível de desafio criado para o jogo?
TH: O modo easy/beginner é muito fácil. O modo normal é mais ou menos na dificuldade de *Mega Man Zero*, ou até mais fácil. Mas criamos um modo secreto hard que supera a dificuldade de todos os jogos da série. Os fãs que quiserem encarar um super desafio no mundo de Mega Man vão ter que conseguir destravar esse modo.

NW: Ainda existem diversas armas para adquirir ou as diferentes formas substituem as diferentes armas?
TH: Ao mudar para as diferentes formas ou modelos, os jogadores poderão usar diferentes tipos de armas.



O deslizar do Modelo PX Shadow permite que você atravesse inimigos sem levar dano.

NW: Você pode nos dar alguns exemplos das suas habilidades favoritas que as diferentes formas de modelos possuem?
TH: Eu gosto da Shadow Dash, do Modelo PX. Esse movimento só fica disponível quando o Overdrive está ativado, então se trata de um dos movimentos mais legais do jogo.

NW: Existe uma forma controlável do Modelo Z?
TH: Não, não criamos um Modelo Z controlável. Ele aparece no começo do jogo como parte da introdução do roteiro.

NW: Como *Mega Man ZX* tira vantagem dos recursos disponíveis no DS?
TH: Quando você se transforma em um dos muitos modelos, uma sub-tela aparece na tela sensível ao toque para aquele modelo em particular. A maioria dos modelos apenas mostra informações importantes, mas o modelo FX exibe a habilidade de modificar o curso dos seus tiros Buster. Eu acho que as duas telas do aparelho se encaixam muito bem com as coisas que fazemos com os diferentes modelos de transformação.

NW: Você acha que este jogo pode atrair jogadores que nunca jogaram *Mega Man*? E como ele será recebido pelos fãs antigos da série?
TH: Com um roteiro novo e configurações de dificuldade amigáveis, eu acho que o jogo será muito acolhedor para os novos jogadores de *Mega Man*.
Também acho que a possibilidade de controlar uma personagem feminina é algo que vai atrair ainda mais jogadores. Já para os fãs da série, eu acho que a ação rápida e intensa já vista em outros jogos da série vai servir de alento. Tenho certeza de que eles ficarão muito satisfeitos com o resultado final. NW



PREVIEW

Bleach DS 2nd: Kokuir Chinkon UTA

>DE VOLTA AOS COMBATES FERRENHOS!

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SEGA • DESENVOLVIMENTO: TREASURE
GÊNERO: LUTA • LANÇAMENTO: DEZEMBRO DE 2006

O primeiro capítulo de *Bleach DS*, lançado em janeiro deste mesmo ano, repetiu com classe o sucesso do anime da TV na telinha do DS.
E você vai abrir um sorriso com *2nd: Kokuir Chinkon Uta*. Tudo que foi encontrado no jogo anterior estará de volta, principalmente as batalhas entre até quatro jogadores simultâneos em cenários com dois planos independentes de combate. Serão mais de 28 personagens jogáveis que contam com novos golpes e animações. Será possível também jogar no novo modo, que recebeu o nome de Mission, em que o seu objetivo só será possível sob certas condições. Os combates um contra um ganharão sprites maiores. Novos poderes e cartas também serão adicionados, além da maior simplicidade na conexão online. Este episódio de *Bleach* tem tudo para ser ainda mais incrível que seu predecessor.



Não faça isso em casa
eles são lutadores treinados!





DK Bongo Blast

>BATUCAR E VOAR, É SÓ COMEÇAR!

PLATAFORMA: GAMECUBE
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: PAON CORPORATION
GÊNERO: CORRIDA • LANÇAMENTO: 2006





Renovar franquias ou levar seus personagens clássicos a novas situações é algo comum na Nintendo. Mas diferente do quão negativo isso poderia soar, o toque de Midas da Big N tem tudo para funcionar mais uma vez aqui. Kong e sua turma estão para travar uma louca corrida pilotando barris a jato. E mais estranho que isso só controlar o barril a jato usando os controllers DK Bongo – vendidos junto com *Donkey Konga* – e assim fazer manobras incríveis, ganhando velocidade etc, mas a jogatina tradicional também é válida com os controllers normais do GameCube. As corridas serão disputadas em áreas típicas da série do gorilão e seus amigos, contando com Kremlings e obstáculos no caminho, além de usar sua força e habilidade na hora de pular dos barris em movimento. Trapaças e truques sujos serão comuns durante as corridas, em que poderes, uso de itens - imagine só usar uma bazuca que lança bananas-bomba? - e armadilhas podem ser decisivos. Até quatro jogadores poderão disputar as corridas ao longo de cinco mundos com diferentes trajetos em cada um deles. Mais diversão com o selo de qualidade da Nintendo.







Será que vamos poder descer
as cataratas no barril?

Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007

>A BOLA VIRTUAL ROLA NO DS COM A CATEGORIA DA MELHOR SÉRIE DE FUTEBOL

Plataforma: Nintendo DS • Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami TYO • Gênero: Esporte
Lançamento: Janeiro de 2007

Não adianta: *Winning Eleven* é unanimidade entre os boleiros virtuais. O anúncio de um novo título da série, mesmo que seja uma versão para relógios de pulso, sempre causa alvoroço. No Nintendo DS, teremos como grande novidade a inclusão do multiplayer online por conexão sem fio e a possibilidade de jogatina contra fanáticos do mundo inteiro. Uma dádiva digna dos deuses do futebol! O portátil também ganhará uma nova modalidade de disputa, chamada World Tour, e a opção de jogo em rede local utilizando apenas um cartão de jogo.

DS Futebol Clube

Com a evolução dos games de futebol, percebemos que gráficos são importantes, mas não fundamentais. *WE DS* terá visual satisfatório, o que a Konami promete compensar com comandos simplificados e jogabilidade matadora. Na hora de jogar, o conforto é importante e parece que a pegada do DS dará um bom resultado. Além da disposição dos botões, a configuração também é familiar aos adeptos do esporte com os gatilhos L e R funcionando, respectivamente, para dribles/troca de atleta e corrida. Passes, lançamentos, chutes a gol e roubadas de bola são ações reservadas aos frontais A, B, X e Y. Resta saber se botões e direcional digital vão agüentar a pressão dos maníacos – existe a lenda de que jogadores de *WE* destroem botões...

Em termos de opção de jogo, o modo online, que aproveita a conexão Wi-Fi do portátil, deve ser a grande vedete. Acontece que jogar um game de futebol vai além do prazer e da diversão de surrar as equipes controladas pelo computador e os adeptos buscam desafios maiores em rivais humanos. Com isso (modo online sem fio e gratuito), seus objetivos tornam-se ilimitados ao ter a chance de desafiar jogadores no mundo inteiro. Na nova modalidade World Tour, o jogador personaliza um time, criando inclusive um distintivo, e desafia equipes de todas as nações. Poderemos contratar atletas de clubes adversários e negociar jogadores com os amigos para reforçar nossa equipe. Fator importante quando sabemos que essa equipe formada no WT poderá ser utilizada nas disputas online. O game apresentará as variações básicas de campeonato, amistosos e treinamento. As equipes contarão com elencos atualizados, bem como os atletas terão reguladas suas capacidades individuais de acordo com o desempenho recente – isso pode significar uma seleção italiana mais forte que a brasileira.



Será que teremos a narração de Galvão Bueno?

Duas telas, duas funções

A característica exclusiva das duas telas do DS permitirá que os jogadores desempenhem funções distintas em cada âmbito. Na tela de cima, você será uma equipe de 11 jogadores no calor da peleja e na tela de baixo, você será o técnico à beira do gramado. Simplificando: a ação acontece na tela superior e a parte tática na inferior. A tela sensível mostra informações e serve para definir estratégias, como colocar o time mais no ataque ou apertar a marcação na defesa. Apenas durante a cobrança de pênaltis o jogador poderá usar a caneta Stylus para escolher, com precisão, o quadrante onde deseja mandar a bola. Alternativamente, poderemos cobrar a penalidade da maneira tradicional, usando o direcional e o botão de chute. *Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007* tem data de estréia marcada para 21 de setembro no Japão e janeiro de 2007 nos Estados Unidos.

Pokémon Diamond & Pearl

>NOVAS AVENTURAS NO TEMPO E ESPAÇO

PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: UBISOFT • DESENVOLVIMENTO: UBISOFT FRANCE
GÊNERO: AÇÃO • LANÇAMENTO: NOVEMBRO DE 2006

2006 é um ano que marca a história da Nintendo. Basta uma olhadela no Wii, DS Lite, New Super Mario e os Brain Age. E se você acompanha a série Pokémon, este ano terá uma bela colheita de títulos. Mas é o final do ano que reserva as maiores surpresas para os poké-maníacos. Já foi anunciado para dezembro Pokémon Battle Revolution para o Wii, que permitirá batalhas 3D como você nunca viu antes. E agora em setembro, chegam às mãos dos japoneses os títulos mais esperados por todos: Pokémon Diamond & Pearl. Com a missão de trazer a série principal para o Nintendo DS, as versões D&P conseguem inovar sem perder o estilo da série. Por exemplo, uma rápida olhada nas telinhas do jogo e você talvez encontre poucas diferenças para as versões de GBA. Mas ao assistir aos vídeos, você percebe que o mundo agora é tridimensional! A interface tradicional foi adaptada para o DS. Durante a batalha, as opções tomam conta da telinha sensível do portátil. Quer saber mais sobre as mudanças? Então confira só!

Passeio em Shin-Oh (o site é japonês, mas tem muita coisa sobre os jogos!)
http://pokemon.kids.yahoo.co.jp/dp/news/story/story002/story002.html?page=6

Muitos, muitos Pokémon!

Bom, não precisa nem dizer que uma legião de monstrinhos inéditos vai dominar a nova geração. Mas o ponto especial é como isso vai acontecer. Seja você um treinador casual ou um competidor, novas combinações de tipos estarão presentes. Dois exemplos interessantes são Rukario (Steel/Fighting) e Dorapion (Poison/Dark).



Para aqueles que reclamaram da "digimonização" dos monstrinhos no lançamento de Ruby & Sapphire, os novos Pokémon lembram muito mais os bichinhos carismáticos das primeiras gerações. Claro que há exceções: Diaruga e Parukia, os guardiões que ilustrarão as caixas são provas vivas disso. Representantes do Espaço o do Tempo, tudo indica que eles









Parece o antigo, mas é o novo! Desta vez os monstrinhos irão dominar o mundo de verdade.



estarão envolvidos numa trama que envolve o misterioso Team Ginga.
E você já deve ter visto o Munchlax por aí, o gorducho filhote de Snorlax. Ele foi o primeiro de uma leva de evoluções e pré-evoluções que estão a caminho. Uma das surpresas são as formas mais poderosas de Roselia e Electabuzz. A pequenina do tipo Grass agora evolui para a majestosa Rosereido, e o agitado amarelão se transforma no brutamontes Elekiburu. Silhuetas no estilo "Quem é este Pokémon?" pipocam na internet à medida que o dia 28 de setembro chega, então prepare-se para batalhas nunca antes imaginadas.



Um mundo de aventuras... online!

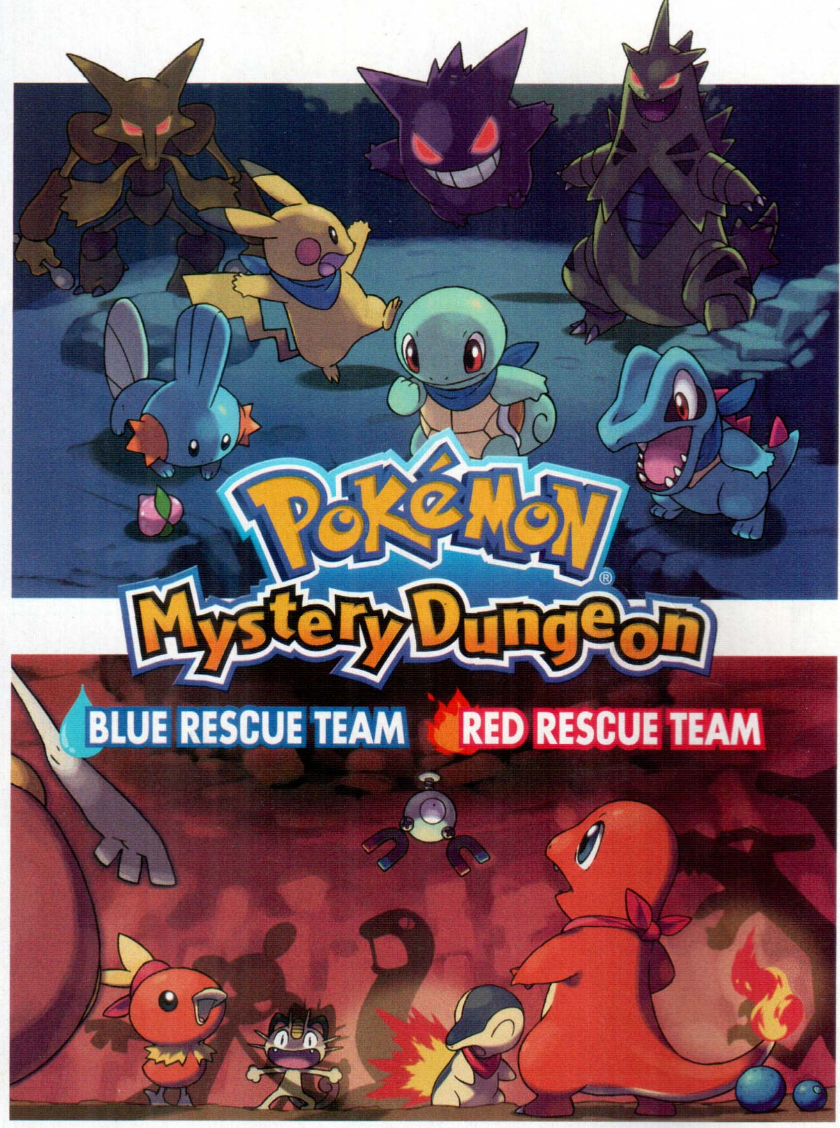
Um dos aspectos mais inovadores das versões D&P é a conexão Wi-Fi. Se antes era um tormento procurar alguém que tenha aquele monstrinho não presente na sua versão ou mesmo encontrar um adversário para testar estratégias, agora todas essas possibilidades estarão ao seu alcance. Você poderá registrar Friend Codes de amigos e até mesmo usar um Voice Chat com eles. E se você gosta de combates, com certeza conhece a Battle Tower. Que tal se os seus adversários fossem outros jogadores ao redor do mundo? Isso agora é realidade! Há também um modo estilo "Mercado Livre", onde você poderá trocar Pokémon ou itens com qualquer pessoa online. E o continente de Shin-Oh possui um vasto subterrâneo, no qual os jogadores poderão construir suas bases secretas e explorar cavernas em busca de itens e fósseis.
Como será a transferência de monstrinhos entre Ruby & Sapphire e Diamond & Pearl? Haverá algum bloqueio para trapaceiros nos jogos online? Será possível batalhar contra os japoneses sem problemas? As respostas ainda são um mistério que deve ser desvendado até a Nintendo World 100, na qual você conferirá um especial sobre esses dois novos títulos que revolucionarão o universo Pokémon. NW





O GRANDE Mistério!

O que aconteceu? Você virou um Pokémon! E você pode falar! E onde foram parar os treinadores? Essas são apenas algumas das dúvidas que você encontrará na matéria a seguir.



Ilustrações: Ken Sugimori

Sejam bem-vindos a um novo universo em que você vai viver na pele de um Pokémon. Parece complicado? E é mesmo! Os monstrinhos em *Mystery Dungeon* possuem personalidades fortes - eles podem ser felizes, tristes, curiosos, animados ou assustados, iguais aos seres humanos. E pela primeira vez em uma aventura, os Pokémon podem falar (embora o Wobbuffet pareça curiosamente quieto). Pelo fato dos Pokémon terem naturezas muito marcantes, descobrir qual Pokémon você vai se tornar é mais complicado do que escolher a partir de uma lista: você terá que colocar em jogo as suas características pessoais. Antes de começar a jogatina, será preciso responder uma série de perguntas como "Você costuma rir muito?" e "Em uma invasão alienígena, o que você faria?". Depois do questionário, *Mystery Dungeon* vai determinar qual Pokémon possui as mesmas características que você. Por exemplo, depois de responder todas as perguntas, o jogo avalia se o jogador é uma pessoa calma ou não, daí vem o veredicto: o quietão Mudkip - poderia até ser um Snorlax, no caso de um jogador que não gosta muito de ação, diz aí?

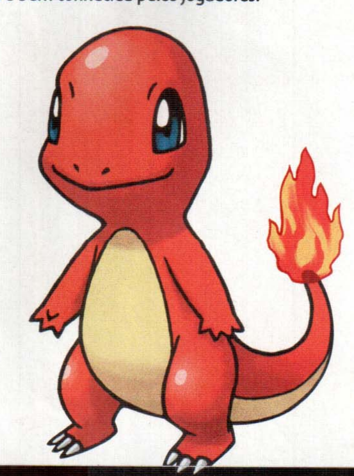


Um novo visual

Depois de estabelecer uma identidade Pokémon, o jogador vai acordar de súbito no meio de uma floresta estranha, desorientado pelo ambiente à sua volta e pela sua nova forma corpórea.
Não demora muito para descobrir que outro Pokémon é o responsável por tirar o seu sono. Sua cabeça fica cheia de perguntas: onde estou, o que causou essa mudança inacreditável? Só resta dar início à busca quase infinita por pistas que ajudarão a solucionar o mistério.
Depois de uma breve conversa - que gera mais perguntas na sua cabeça -, um chamado de pânico vem das profundezas da floresta.
Antes de conseguir entender a situação, será preciso entrar em ação - um Pokémon está em perigo, e só você e seu colega Pokémon são capazes de salvá-lo. Seguindo a voz assustada, até chegar em uma masmorra.

Quem é você agora?

Existem 16 Pokémon diferentes, dependendo de como você responde ao questionário. A maioria deles é bem conhecida pelos jogadores.





O quartel-general da sua equipe vai refletir seu tipo de Pokémon. O QG de Mudkip é rodeado por muita água, é claro.



Construindo o mistério

Este é um novo tipo de jogo com os monstrinhos Pokémon, mas a maioria das coisas continua igual aos games anteriores da série, como a imensa diversidade de Pokémon, incluindo os tipos e os movimentos que cada um pode aprender. Mas quando falamos de exploração, este jogo oferece muitas coisas inéditas. Assim como outras aventuras Pokémon, existem duas versões de *Pokémon Mystery Dungeon*.

Mas desta vez, há uma diferença: uma versão, a *Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team*, é para Nintendo DS, enquanto a outra, *Red Rescue Team*, será lançada apenas para o Game Boy Advance. As versões são semelhantes e, como era de se esperar, existem certos Pokémon que serão encontrados apenas em uma das versões. Blue Rescue Team utiliza alguns dos recursos únicos do Nintendo DS. É possível controlar sua equipe e acessar os menus através da tela de toque, ver o mapa em tempo real na tela superior do aparelho e conectar-se a outros jogadores. Outra vantagem de jogar no DS é que você pode alternar entre *Blue Rescue Team* e *Red Rescue Team* inserindo os dois jogos nas duas entradas de jogo do Nintendo DS. Um dos recursos mais interessantes de *Pokémon Mystery Dungeon* é a ausência de mapas fixos – cada vez que você entrar em uma masmorra, ela vai gerar um mapa novo e aleatório. A localização dos itens, escadas e inimigos vai mudar – nem perca tempo anotando a posição de um raro Pokémon ou objeto especial, pois nada disso vai estar lá quando voltar da próxima vez. À primeira vista, os eventos em *Pokémon Mystery Dungeon* parecem acontecer em tempo real. Contudo, o jogo todo é baseado em turnos. Quando você faz um movimento dentro das masmorras, seus colegas de equipe seguem o mesmo movimento, depois seus inimigos agem, e assim por diante. O que você vai fazer em seu turno depende de você. As cenas de batalha não são separadas como nos outros games Pokémon, pois quando você avistar um inimigo no mapa, você é quem decide se vai enfrentá-lo ou não. Mas é preciso lembrar que quase tudo que fizer custa um turno de ação – andar, beber um elixir, arremessar um item, atacar ou realizar outras ações. É preciso se preparar para lidar com as ações de seus oponentes.

O jogo oferece todas as maneiras de confrontar os inimigos. Seu Pokémon ainda possui movimentos tradicionais, e cada um deles conta com novas características que permitem personalizar as estratégias mais complexas. Por exemplo, muitos movimentos de ataque e de alteração de status apenas danificam o inimigo à sua frente, então será melhor usar movimentos de longa distância ou movimentos que danifiquem todos os Pokémon na tela em um único turno, incluindo os seus colegas de equipe. O sucesso depende do conhecimento dos movimentos inimigos e também de quem vai se beneficiar e quem vai sofrer as conseqüências.

Além dos movimentos básicos, todos os Pokémon possuem um ataque padrão, um golpe genérico que acerta os inimigos diretamente localizados à sua frente. Esse golpe não custa PP para ser usado e não ocupa nenhum espaço em sua lista de movimentos, mas ele também não causa tanto dano quanto os movimentos especiais. Além dos novos aspectos dos movimentos convencionais, há outro recurso que promete animar os fãs de Pokémon: você pode conectar movimentos e executar tudo em um único turno. Por exemplo, é possível conectar o Growl de Torchic, que aumenta seu poder de ataque, com seu Sand-Attack, que diminui a chance de evasão do inimigo, e então desferir um Flamethrower para dano máximo – tudo no mesmo turno. Conectar movimentos custa um PP para cada ataque, mas as diversas combinações que economizam turnos podem mudar radicalmente a maneira como você enxerga os combates.

As mudanças vão muito além do sistema de combates. Os itens que você encontra e usa nas masmorras são diferentes. Em primeiro lugar, neste mundo estranho, os Pokémon não possuem elos com os Treinadores. Isso significa que não existem Poké-Bolas, ou seja, você terá que encontrar maneiras alternativas de convencer outros Pokémon a entrarem para o seu time.

Em segundo lugar, durante a aventura, você vai ficar com fome e deverá decidir se vai comer maçãs ou outras frutas para manter a barriga cheia ou se vai levar dano pela inanição. E existem muitos itens novos que funcionam de maneira única no sistema de combate de *Pokémon Mystery Dungeon*. Experimente usar uma Blowback Orb para acertar um inimigo em uma parede distante ou comer uma Blast Seed para cuspir um ataque ígneo, por exemplo.

Quando estiver explorando a masmorra, você controla diretamente o seu personagem – seu parceiro Pokémon e outros que forem recrutados para a sua equipe possuem mentes próprias. Você pode dar sugestões sobre como explorar e atacar, e eles



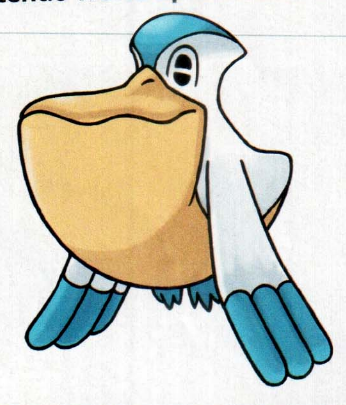
O mapa é desenhado automaticamente conforme você explora as masmorras. Quanto mais profunda for a exploração, mais complexo será o mapa.



É possível mirar inimigos em oito direções diferentes. Determine com cuidado o seu alvo antes de atacar para evitar erros que podem custar caro.



Alguns movimentos acertam os inimigos à longa distância, deixando você e sua equipe longe do perigo.



normalmente seguem suas ordens, mas também gostam de agir por vontade própria, correndo para a batalha contra Pokémon próximos. Ao usar manobras táticas, você pode controlar o instinto de batalha dos seus colegas sem que eles corram para cima de todos os inimigos na tela. É crucial que você aprenda como usar seus colegas de equipe para obter vantagens. Você pode encorajá-los a usar seus movimentos com freqüência ou economizar poder para os níveis mais avançados. É possível decidir se eles vão ficar livres para atacar ou se apenas seguirão suas ordens. Conforme a amizade criada entre os colegas, eles vão aprender mais movimentos que proporcionam maior controle das suas ações. Se você falhar em sua aventura dentro de uma masmorra, as conseqüências serão muito graves.
Você vai perder todo o seu dinheiro, a maioria dos seus itens e toda a experiência que acumulou durante a expedição. E se algum Pokémon entrou para sua equipe, ele vai sumir. Mas nem tudo estará perdido. Se a sua equipe estiver cara a cara com a derrota, é possível enviar um pedido de S.O.S. para outro jogador de *Pokémon Mystery Dungeon*, que pode entrar na masmorra para salvar a sua pele. Você terá que esperar até que seu amigo resgate sua equipe para continuar a jornada, mas esse é um preço pequeno a pagar para não perder tudo o que conquistou!

A criação de um herói

Depois que você e seu novo amigo resgatarem o Pokémon na floresta, chega a hora de seguir na direção do Pokémon Square mais próximo. Felizmente a alegre vila é uma criação notável dos seus residentes. Os edifícios decorados e com formas de Pokémon abrigam todos os tipos de lojas e serviços. O local é o ponto perfeito para a sua equipe construir um quartel-general. Depois de estabelecer uma base de operações, Pelipper, o carteiro local, vai começar a entregar suas missões. A Kangaskhan Storage vai cuidar dos seus itens enquanto você estiver nas masmorras e o Gulpin Link Shop vai ajudar a conectar e desconectar os movimentos dos Pokémon. E se você quiser aprimorar suas habilidades de luta, é possível ir até o Makuhita Dojo para aprender alguns movimentos especiais.
E é também na Pokémon Square que você descobrirá que o mundo está sendo alvo de desastres naturais de todos os tipos – terremotos, enchentes, vulcões e muito mais. E como o próprio título do jogo diz, os monstrinhos decidem organizar grupos de resgate para salvar aqueles que estão em situação de perigo. Você e seu parceiro decidem partir em busca dos desaparecidos, algo que vai se tornar muito lucrativo, vai gerar muitas recompensas e reconhecimento público. Todos os 386 Pokémon estão presentes na aventura e alguns deles são chefes de Dungeon, como Articuno, Zapdos e Moltres. À medida que a trama se desenrola, você descobre novas informações sobre a sua missão nesse mundo alternativo. Há muito mais para ver e fazer em *Pokémon Mystery Dungeon*, e muitas perguntas ainda estão sem respostas.
Não perca as próximas Nintendo World, certamente revelaremos muitas novidades e segredos. NW





É uma boa idéia visitar a cidade após cada jornada nas masmorras. O Persian Bank vai cuidar do seu dinheiro pelo tempo necessário.

Que Pokémon é você?

Nesta nova aventura, você é um humano que um dia acorda na forma de um Pokémon. "Mas qual deles?", você está se perguntando. Isso tudo depende da forma como você responderá as perguntas iniciais. As possibilidades são Bulbasaur, Squirtle, Charmander, Pikachu, Meowth, Psyduck, Machop, Cubone, Eevee, Chikorita, Cyndaquil, Totodile, Treecko, Torchic, Mudkip e Skitty. Se você quiser uma prévia, o site oficial de Pokémon Mystery Dungeon possui um Personality Test. Basta acessar www.pokemon.com/Dungeon/PersonalityTest/ e descobrir qual a sua versão Pokémon. A página está em inglês, então se você tiver dificuldades, pegue um dicionário ou peça ajuda a alguém. Vale a pena se você for fã!
Logo após você ser "transformado" em um Pokémon, também será possível escolher o seu amigo de aventuras. Entre as opções possíveis, estão Bulbasaur, Squirtle, Charmander, Pikachu, Chikorita, Cyndaquil, Totodile, Treecko, Torchic e Mudkip. Mas há uma regra para essa seleção: o seu parceiro não pode ser do mesmo tipo que você. Se você é um Cyndaquil (Fire), Charmander e Torchic não poderão ser selecionados. Ao longo da aventura, você encontrará uma infinidade de aliados e rivais, fortalecendo seu time e andando livremente com eles por aí. É possível até mesmo evoluir os seus companheiros, transformando a sua gangue de simpáticos bichinhos em uma trupe barra-pesada de resgate! Mas já fique avisado: quanto mais fortes os Pokémon, maior será o nível da dungeon e mais complicado será "convencê-lo" a entrar para sua equipe.

Entre no site e descubra com qual Pokémon você se parece. Só não vai fazer de novo se o resultado for Eevee ou Chicorita.


faça o seu
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® e o logo do Game Boy Micro são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.



Arte: Stephanie Lawrence

Não há nada melhor que tirar uma tarde para relaxar e jogar aquele game que você estava esperando há tanto tempo. Melhor ainda se o seu aparelho de TV possuir algumas funções que melhoram a jogatina. O propósito desta matéria não é fazer você jogar fora a sua televisão, mas sim explicar como você pode utilizá-la para obter o máximo dessa hora de descanso tão merecida. Mas claro, se você está prestes a renovar sua estante, vai gostar do que mostraremos a seguir. — Thiago Furlan

A próxima geração

Atualmente, não se fala em outra coisa senão os videogames da próxima geração. Jogos com qualidade equiparada a filmes em computação gráfica, sons que rivalizam a indústria do cinema e interatividade nunca antes alcançada (tome como exemplo o Wii), são alguns exemplos de como o entretenimento eletrônico está em franca evolução.
Mas para usufruir plenamente de todas essas tentadoras características, é bom estar preparado.
A partir de agora, ter uma boa TV e um Home Theater não serão apenas meros opcionais de luxo, mas sim um requisito mínimo para aproveitar os jogos como os seus desenvolvedores o concebem. Até mesmo nos consoles atuais, existe uma grande diferença quando os conectamos a televisores e sistema de som de qualidade. E foi por essa razão que a sua Nintendo World construiu este "guia de compras", envolvendo as melhores opções do mercado brasileiro para quem deseja extrair todos os recursos de seu console atual, mas também quer se preparar para o futuro.
Além dos produtos, muitas outras informações importantes relacionadas a esse fantástico mundo áudio-visual serão explicadas de forma simples e direta.



HDTV: o futuro dos televisores

O novo padrão de televisores que promete imagens muito mais próximas da realidade.
A grande diferença de uma HDTV (High Definition Television) para uma televisão convencional é a resolução com que elas trabalham e a taxa de atualização de imagens que suportam.
Além da resolução padrão das TVs normais (480, ou 720x480), esse novo tipo pode trabalhar em 720 (1280x720) e 1080 (1920x1080), consideradas resoluções de alta definição. Esses números sempre são acompanhados de um sufixo que indica o modo como são atualizadas as imagens na tela. A letra "i" quer dizer que a imagem é entrelaçada, ou seja, primeiro é feita a varredura das linhas ímpares da tela, depois das pares.
Isso acaba causando uma imagem com menor visibilidade. Quando há a letra "p" depois das resoluções, o modo de varredura é progressivo, o que significa que todas as linhas da tela são geradas ao mesmo tempo, resultando uma imagem mais uniforme, mais nítida. Todas as TVs que selecionamos na matéria, independentemente da tecnologia empregada (LCD, plasma ou CRT), podem receber sinal em alta resolução sem problemas.

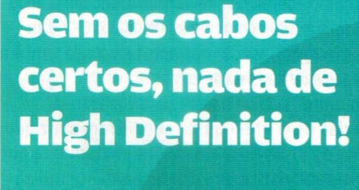
Formato Widescreen

Daqui para frente, outro fator muito importante quando se fala em televisores é o formato de tela.
Há muito tempo no mercado, as TVs Widescreen (também conhecidas pela sigla 16:9) se firmaram como o padrão usado nos próximos consoles e TV digital.
Portanto, não seria sensato comprar uma TV que não estivesse de acordo com essa norma. Mais uma vez, todas as TVs do nosso guia são Widescreen.





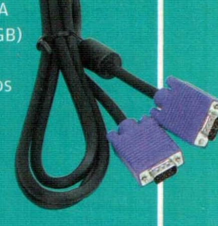
Sem os cabos certos, nada de High Definition!



Não pense que basta ligar o seu console com seu cabo RCA comum (aquele com uma ponta amarela, uma vermelha e uma branca) para começar a se esbaldar com uma imagem em alta resolução. São necessários cabos especiais que, na maioria dos casos, são comprados à parte. Conheça as três conexões que possibilitam jogos em HD:

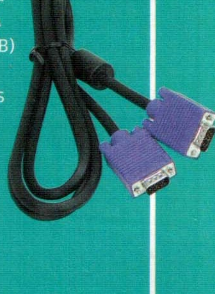
Vídeo Componente

Uma das conexões mais fáceis de serem encontradas em TVs é a de vídeo componente. Nesse cabo, as cores básicas de uma televisão (vermelho, verde e azul) são mandadas separadamente, gerando maior nitidez entre elas. Com ele, é possível alcançar todas as resoluções de uma HDTV, seja no modo entrelaçado ou progressivo.



VGA

Velho conhecido dos usuários de PC, a entrada VGA (também chamada de RGB) é uma ótima alternativa para quem quer ver todos os detalhes de seus jogos. O grande problema é que somente TVs mais caras e monitores de computador possuem essa entrada.



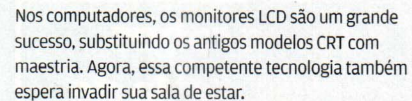
HDMI

A grande novidade na transmissão de vídeo em alta resolução, o HDMI será a conexão padrão para aparelhos de DVD, videogames e outros. O grande diferencial dela para as demais conexões é que ela transfere, em um cabo só, áudio e vídeo de grande qualidade.





LCD: A força vinda dos computadores



Nos computadores, os monitores LCD são um grande sucesso, substituindo os antigos modelos CRT com maestria. Agora, essa competente tecnologia também espera invadir sua sala de estar.
Um monitor LCD se baseia na utilização de camadas de cristal líquido que filtram a luz que emana do próprio aparelho. E é exatamente por essa característica que é extensamente utilizado em computadores: não importa a iluminação do ambiente, escuro ou claro, a imagem sempre estará visível. Outra ótima vantagem dessa tecnologia é o grande tempo de vida e o menor consumo de energia.
Mas, como nada é perfeito, os televisores de cristal liquido também têm seus inconvenientes. Todo LCD tem uma resolução nativa e se você trabalhar com uma fonte de imagem menor do que a estipulada pelo fabricante, a imagem não vai atingir a qualidade esperada. Um exemplo claro são os canais de TV aberta, que, por sua baixa resolução, força o LCD a trabalhar aquém de suas capacidades, gerando uma imagem pixelada, com pouca definição. Esse problema some quando ele recebe um sinal de qualidade, mas hoje, praticamente só o Xbox 360 tem suporte à HD (resolução de 720p).
Outro problema comum nos LCDs são os ghosts, efeito que embaça a imagem quando é feita uma troca de quadros muito rápida na tela. Para combater esse defeito na TV de cristal líquido, fique atento à característica chamada Tempo de resposta, medido em milisegundos (ms). Quanto menor esse tempo, mais rápida a imagem processada será atualizada. Em aparelhos com até 10 ms, esse efeito já não é mais percebido, desde que a TV esteja funcionando na sua resolução padrão.
O último problema diz respeito ao contraste de um LCD. Como a iluminação dessa tecnologia é traseira, fica muito difícil um nível de preto semelhante aos das TVs de tubo convencionais ou de plasma.
Mas, nos últimos modelos, o contraste vem sendo exaustivamente melhorado, chegando muito próximo dos outros tipos de televisores existentes.
Em nosso guia, selecionamos dois modelos de HDTV LCD que são facilmente encontradas no mercado: a Samsung LN40R51B e a Sony Bravia KLV-S40A10T, ambas com 40 polegadas e qualidade muito semelhantes.

Pontos fortes

- Menor consumo de energia
- Longo tempo de vida
- Maior resolução entre as TVs
- Visibilidade em qualquer tipo de iluminação

Pontos fracos

- Problemas para tratar fontes de baixa resolução
- Ainda podem ocorrer efeitos de 'embaçado' nas imagens
- O nível de contraste ainda não é o ideal
- Preço elevado

Samsung

LN40R51B

Especificações
Dimensões da tela: 40" Widescreen (16:9)
Resolução: 1366 x 768
Sistemas de vídeo compatíveis: WXGA
Brilho: 500 cd/m²
Contraste: 3.000:1
Tempo de reposta: 10 ms
3.2 bilhões de cores
Sinais compatíveis: 480i, 480p, 720p e 1080i
Sistema de cor: Trinorma (Pal-M/Pal-N/NTSC)
Ângulo de visão horizontal / vertical: 170º
Progressive Scan: sim
Potência de áudio: 10 W RMS x 2
Consumo de energia aproximado: 285 W
Dimensões: 989 x 703 x 110 mm
Entradas: 1 A/V, 1 S-vídeo, 2 Vídeo componente, 1 HDMI, 1 RGB

Características especiais
- PIP (Picture in Picture) com Split Screen
- Instruções na tela em português, inglês e espanhol
- 1 saída de áudio digital óptica

Preço: R$ 6.799,15
Onde comprar: Ponto Frio (www.pontofrio.com.br)





Sony Bravia

KLV-S40A10T

Especificações
Dimensões da tela: 40" Widescreen (16:9)
Resolução: 1366 x 768
Sistemas de vídeo compatíveis: WXGA
Brilho: 500 cd/m²
Contraste: 1000:1
Tempo de reposta: 8 ms
3.2 Bilhões de Cores
Sinais compatíveis: 480i, 480p, 720p e 1080i
Sistema de cor: Trinorma (Pal-M/Pal-N/NTSC)
Ângulo de visão horizontal / vertical: 170º
Progressive Scan: sim
Potência de áudio: 10W RMS x 2
Consumo de energia aproximado: 230W
Dimensões: 999x693x103 mm
Entradas: 3 A/V, 3 S-vídeo, 1 Vídeo componente, 1 HDMI, 1 RGB

Características especiais
- Wega Gate: novo Menu de fácil navegação
- Permite assistir aos programas de TV de formato padrão (4:3) no modo widescreen (16:9).
- Sensor de luz: ajuste do nível de brilho da imagem de acordo com a luz ambiente

Preço: R$ 7.999,00
Onde comprar: FastShop (www.fastshop.com.br)



CRT: Alta definição nas TVs de tubo

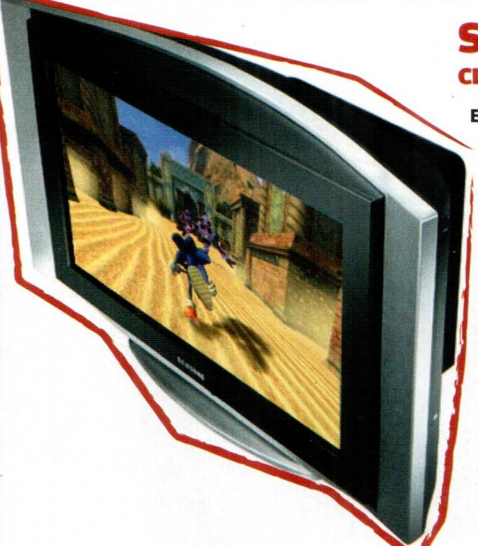
Também conhecidas como CRT (Cathode Ray Tube), as televisões de tubo não fogem da era HD mostrando muitas qualidades, mas alguns defeitos. Algumas pessoas afirmam que uma boa TV de tubo ainda oferece a melhor qualidade de imagem possível, seja qual for a fonte disponível. A verdade é que essa tecnologia está entrando em desuso graças ao elevado preço de fabricação de uma HDTV de qualidade e ao aspecto estético: essas TVs são enormes, verdadeiros monstros se comparados às LCDs ou plasmas. Mas, esquecendo o fator mercadológico, é difícil alcançar um nível de contraste e tempo de atualização em outra tecnologia de TVs senão na CRT. O grande problema que ela enfrenta está no gereciamento de imagens em alta resolução. Na verdade, quase todas as TV de tubo intituladas HDTV não conseguem exibir a resolução 720p, a mais usada nos aparelhos high definition. Quando ela recebe um sinal desses, faz um re-escalonamento para 1080i e cria uma interpolação na imagem: de duas linhas na tela, a televisão só mostra uma. Isso se faz necessário porque a resolução máxima dessas TVs (bem como da maioria dos modelos de plasma) é de 852 x 480, muito longe da real resolução HD 720p (1280x720) e 1080i (1920x1080). Isso faz com que alguns detalhes se percam, mas muito longe de prejudicarem a imagem. A imagem em 1080i é extremamente superior se comparada a uma imagem gerada em 480p (720x480), mesmo que a resolução máxima (852 x 480) não seja numericamente tão distante. Os modelos escolhidos nessa categoria primam pelo baixo preço e por apresentarem um visual e qualidade de imagem muito satisfatória: Samsung SlimFit - CL32Z30DS e Philips 32PW8422/78.

Pontos fortes

- Ótimo nível de contraste
- Imagem sem manchas ou efeitos de blur
- Grande tempo de vida útil
- Preço mais baixo

Pontos fracos

- Problemas para exibir plenamente resoluções HD
- Tamanho físico avantajado



Samsung SlimFit

CL32Z30DS

Especificações

Dimensões da tela: 32" Widescreen (16:9)
Resolução: 852 x 480
Processamento de imagens: 100 Hz
Sinais compatíveis: 480i, 480p, 720p e 1080i
Sistema de cor: Pal-M / NTSC
Ângulo de visão horizontal / vertical: 170º
Potência de áudio: 10 W RMS x 2
Progressive Scan: sim
Consumo de energia aproximado: 285 W
Dimensões: 934 X 568 X 406 mm
Entradas: 3 A/V, 1 S-vídeo, 2 vídeo componente, 1 HDMI

Características especiais

• Tubo slim, com 33% a menos de profundidade de um televisor CRT convencional
• Nano Pigment Technology: cores mais vivas com maior contraste

Preço: R$ 3.099,00
Onde comprar: www.comprafacil.com.br



Philips

32PW8422/78



Especificações

Dimensões da tela: 32" Widescreen (16:9)
Resolução: 852 x 480
Processamento de imagens: 100 Hz
Sinais compatíveis: 480i, 480p, 720p e 1080i
Sistema de cor: Trinorma (Pal-M/Pal-N/NTSC)
Ângulo de visão horizontal / vertical: 76 cm
Potência de áudio: 10 W RMS x 2
Progressive Scan: sim
Consumo de energia aproximado: 113 W
Dimensões: 890 x 557 x 558 mm
Entradas: 3 A/V, 2 S-vídeo, 1 Vídeo componente, 1 HDMI

Características especiais

• Sistema de áudio Virtual Dolby Surround, Incredible Surround, Estéreo e SAP
• Ajustes do formato da tela: modos de widescreen, Zoom legenda, Superwide, Zoom 14:9, Zoom 16:9, 4:3
• Active Control com sensor de luz

Preço: R$ 2.799,00
Onde comprar: Shop Time (www.shoptime.com.br)



Tamanho é documento! As TVs de plasma

As TVs de plasma, mais do que excelentes produtos, são medidores de status, principalmente aqui no Brasil. Com sua aparência imponente, talvez seja o tipo de televisor mais cobiçado do mercado. Utilizando-se gases que, através de um processo de ionização, conseguem formar pontos luminosos na tela, os plasmas são famosos pelo seu tamanho. É impossível encontrar um desses aparelhos com menos de 42 polegadas. Outro aspecto que chama a atenção nessas TVs é a enorme gama de cores que podem exibir (maior do que os painéis LCD) e o altíssimo nível de contraste, muito importante para se ver todos os detalhes em filmes ou jogos que abusam dos ambientes negros.
Mesmo sem a grande resolução de um monitor de cristal líquido, o plasma consegue ótimos resultados trabalhando em high definition. Operando com fontes de qualidade mais baixa (TV aberta, TV a cabo e DVDs), o plasma consegue se sair melhor que o LCD exatamente por ter uma resolução nativa menor.
Depois de tantas qualidades, chegou a hora de analisar os problemas de uma TV de plasma. O maior deles sem dúvida nenhuma é o Burn-in, efeito que faz com que algumas imagens estáticas permaneçam na tela depois de alguma cena. Isso acontece quando algo fica muito tempo parado na tela (como as faixas pretas do formato Widescreen, logotipos de canais de TV e até menus de jogos) existindo o risco desses artefatos ficarem para sempre no televisor. Nos modelos mais robustos, esses problemas estão praticamente solucionados, mas muitos modelos no mercado brasileiro ainda sofrem com essa característica.
Além disso, existe o tempo de vida do produto, que é o mais baixo das três tecnologias aqui mostradas. O plasma tem entre 10.000 e 60.000 horas de uso: bastante, mas não o suficiente. Para piorar, o nível de brilho desse tipo de TV vai se perdendo após o uso constante. Os modelos que escolhemos (Samsung PPM42M5SB e Philco PL 4280) estão entre os melhores quando se fala em custo-benefício, agregando grande qualidade e preço.

Pontos fortes

- Tamanho mínimo de 42 polegadas
- Alto nível de contraste
- Trabalha bem com imagens de baixa resolução
- Preço cada vez mais baixo

Pontos fracos

- O problema de Burn-in ainda não foi totalmente solucionado
- Visibilidade prejudicada em ambientes claros
- Pouco tempo de vida útil
- Problemas com perda de qualidade depois de um certo tempo de uso

Samsung
PPM42M5SB

Especificações
Dimensões da tela: 42" Widescreen (16:9)
Resolução: 852 x 480
Sistemas de vídeo compatíveis: WXGA, SXGA
Brilho: 1.500 cd/m²
Contraste: 10.000:1
68,7 bilhões de cores (12 bits)
Pixel Pitch: 1,095 x 1,110 mm
Sinais compatíveis: 480i, 480p, 720p e 1080i
Sistema de cor: Multinorma (PAL/ SECAM/ NTSC3.58/ NTSC4.43)
Durabilidade: 60.000 horas
Progressive Scan: sim
Consumo de energia aproximado: 290 W
Dimensões: 1027 x 630, 5 x 96,5 mm
Entradas: 1 A/V, 1 S-vídeo, 1 vídeo componente, 1 DVI, 2 RGB, 2 RS-232C

Características especiais
- Digital Progressive Scan: eliminação total do efeito "flicker" e reprodução de imagens com bordas mais suaves e com melhor resolução
- Software MDC (Multi Display Control): permite controlar até 10 plasmas conectadas em um único PC
- Não possui caixas de som. É necessário comprá-las à parte

Preço: R$ 4.999,00
(acompanha o gravador e reprodutor de DVD - R130)
Onde comprar: Samsung Store (www.samsungstore.com.br)







Philco
PL 4280

Especificações
Dimensões da tela: 42" Widescreen (16:9)
Resolução: 852 x 480
Sistemas de vídeo compatíveis: WXGA, SXGA
Brilho: 1.500 cd/m²
Contraste: 10.000:1
Sinais compatíveis: 480i, 480p, 720p e 1080i
Sistema de cor: Trinorma (PAL-M, PAL-N, NTSC)
Durabilidade: 60.000 horas
Ângulo de visão horizontal / vertical: 160º
Progressive Scan: sim
Potência de áudio: 20W RMS
Dimensões: 1215 x 718 x 270 mm
Entradas: 2 A/V, 1 S-vídeo, 2 Vídeo componente, 1 HDMI, 1 RGB

Características especiais
- Possui apenas 79 mm de profundidade
- Sintonizador de TV integrado (181 Canais VHF, UHF e Cabo)
- Caixas acústicas avulsas

Preço: R$ 6.899,00
Onde comprar: Lojas Americanas (www.americanas.com.br)

Home Theaters: barulho por todos os lados!

Alto e bom som

Se você nunca escutou um Home Theater (HT) ligado a um videogame, você está perdendo um dos grandes avanços dos consoles em toda a história. Diferente da TV, que ainda permanece lá, estática à sua frente, o som viaja de uma maneira muito mais profunda graças aos HTs equipados com sistemas 5.1 de som.

Dessa forma, o som é distribuído entre seis caixas (duas traseiras, duas laterais, uma frontal e uma encarregada dos sons mais graves, o subwoofer) e, dependendo do game, você acaba se sentindo no meio da ação. Se alguém estiver atrás de você, você poderá escutá-lo através das caixas traseiras. Se uma bomba explodir do seu lado direito, poderá quase senti-la. Esses são apenas alguns exemplos de como o som 5.1 pode realçar um jogo e deixar a jogatina muito mais interessante.

Formatos 5.1

No mercado de Home Theaters, existem três grandes padrões de som: o DTS, o Dolby Digital e o Dolby Pro Logic II. São eles que determinam o modo com que os sons são executados e distribuídos, bem como a qualidade sonora dos mesmos. O DTS e Dolby Digital são formatos que geram seis canais de som totalmente independentes, usados extensivamente em salas de cinema para criar um envolvimento maior com o filme. Nos videogames, ele é utilizado pelo Xbox e Xbox 360, os únicos capazes de gerar esses efeitos. O Dolby Pro Logic II também separa seis canais de som, mas de uma forma simulada. As caixas não são independentes. É uma maneira mais barata de criar uma maior imersão sonora, obtendo ótimos resultados. O GameCube foi o videogame que inaugurou essa tecnologia, logo empregada também no PlayStation 2.

Entrada digital óptica

Se você tem um videogame ou DVD player que aceite os padrões DTS e Dolby Digital, é imprescindível a compra de um Home Theater compatível com a entrada digital ótica. Só com ele, o efeito 5.1 será realmente ativado.



"Os escolhidos"

Se você já se decidiu e quer comprar um bom HT para assistir a filmes e jogar videogame, mostraremos duas boas opções que com certeza irão se encaixar perfeitamente em suas necessidades.

Semp Toshiba

XB-1535

Canais de som: 5.1
DVD integrado: sim
Reprodução: DVD, DivX (MPEG4), DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, SVCD, VCD, CD, CD-R, CD-RW, WMA, MP3 e JPEG
Potência: 340 W RMS
Progressive Scan: Sim
Decodificadores: Dolby Digital, DTS e Dolby Pro Logic II
Entradas: 2 entradas de vídeo, 1 entrada digital ótica, 1 saída digital coaxial
Dimensões: 360 x 67x 369 mm

Preço: R$ 799,00
Onde comprar: Arapuã (www.eletrocerto.com.br)

Características especiais
- Karaokê com 2 entradas para microfone
- Memória para 20 emissoras FM e 20 AM

SONY

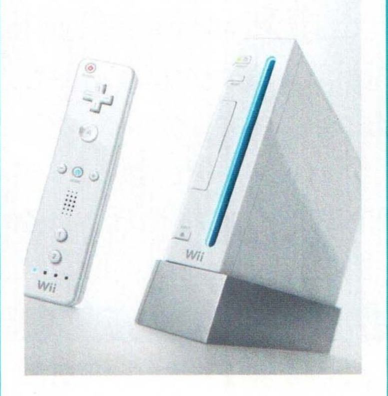
DDW870

Canais de som: 6.1
DVD integrado: não
Potência: 710 W RMS
Decodificadores: Dolby Digital EX, Dolby Pro Logic II, DTS-ES, DTS NEO: 6 e DTS 96/24
Entradas: 1 entrada de vídeo, 1 entrada digital ótica, 1 saída digital coaxial
Dimensões: 430 x 157, 5 x 310 mm

Preço: R$ 1.499,00
Onde comprar: Ponto Frio (www.pontofrio.com.br)

Características especiais
- Sistema Digital Cinema Sound para a plena utilização dos decodificadores
- Utiliza aproximadamente 190 W para o seu funcionamento.

E os consoles Nintendo na era HD?



A Nintendo afirmou que não pretende entrar de cabeça na era da alta definição. Como o foco do Wii é a interatividade do jogador com o game, essa resolução elevada poderia causar grande lentidão nos loadings dos jogos, e isso não é interessante para uma plataforma voltada ao entretenimento em massa. Mesmo assim, a resolução padrão do Wii será de 480p, a mesma utilizada por muitos games do GameCube (veja a lista completa de jogos no site www.hdtvarcade.com). Dessa forma, uma HDTV de tubo e de plasma são as melhores escolhas para ligar o seu console Nintendo. No quesito som, procure Home Theaters que suportem o Dolby Pro Logic II, pois é o padrão utilizado nos videogames da Big N, até mesmo no Wii. NW

Inteligência em jogo

Arte: Mr Robson

Jogos de estratégia, puzzles e de raciocínio sempre permearam o mundo dos games. A maioria deles, porém, exige uma habilidade que só os jogadores já habituados com jogos eletrônicos possuem, causando o afastamento das pessoas que não têm o costume de jogar. Com o advento da Touch! Generations, a Nintendo está fazendo dos "jogos inteligentes" uma mania por todas as partes do mundo, principalmente no Japão e nos EUA. Isso porque tais jogos independem da experiência com os games, garantindo diversão descomplicada para crianças e adultos, jogadores ou não. E quando o assunto é diversão, a Nintendo mostra que botar a cachola para funcionar pode ser uma grande aventura. Desta vez, quando seus pais lhe falaram que videogame é perda de tempo, convide-os para jogar com você. Eles irão se surpreender! — Henrique Sampaio

Henrique Sampaio

Peso: 1036 g
Nota: C+
CÉREBRO DE ADVOGADO

"*Big Brain Academy* prova que os games que estimulam o raciocínio podem ser divertidos e acessíveis, mesmo para aqueles que não têm conhecimento da língua inglesa. O jogo incentiva a prática dos exercícios e torna a realização das provas engraçada e recompensadora, principalmente ao lado dos amigos."

Pablo Miyazawa

Peso: 884 g
Nota: C
CÉREBRO DE CONTADOR

"Experimentei *Big Brain* após um mês de férias e pude comprovar: descansar emburrece. Meu resultado foi vergonhoso: meu cérebro descansado não ultrapassou os 745 g. Repeti dias depois, e minha performance ganhou massa. Nada mal. Só preciso de tempo e concentração para 'engordar' esse número."





Ronaldo Carlini Testa

Peso: 1514 g
Nota: B+
CÉREBRO DE CRÍTICO DE CINEMA

"*Big Brain* é perfeito para os cinco minutos de descanso entre um texto e outro. Eu juro que tentei, mas não consegui chegar (ou será que eu passei?) do peso ideal da massa cinzenta de um 'editor'. Depois de passar por curador de museu, estilista e piloto de avião, resolvi sossegar e aceitar que tenho o cérebro de um crítico de cinema."

Fabio Santana

Peso: 988 g
Nota: C
CÉREBRO DE ESCRIVÃO

"Em relação a *Brain Age*, eu achei a proposta de *Big Brain Academy* um pouco mais descompromissada, em tom de brincadeira. Porém, mesmo podendo fazer os testes quantas vezes quiser, é mais legal gastar apenas alguns minutinhos por dia para estimular o seu cérebro sem enjoar da jogatina."



BIG BRAIN ACADEMY

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,5
REPLAY: 8,0



PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO
GÊNERO: PUZZLE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 8

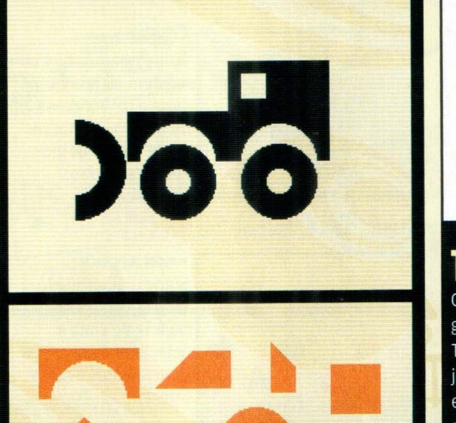


O sucessor do fenômeno de vendas *Brain Age* já é uma febre, e não por coincidência, também tem a palavra "cérebro" no nome. Em *Big Brain Academy*, você passará por diversos testes que medirão suas aptidões matemáticas, raciocínio, memória e capacidade de analisar e identificar imagens. Ao invés de seguir a abordagem mais séria e adulta de *Brain Age*, *Big Brain* é muito mais animado e descontraído - o que significa que ele não pegará leve ao informar que você precisa exercitar mais a sua massa cinzenta.

Diferente do antecessor, que ao final dos testes classificava seu cérebro por idade, *Big Brain* lhe informa o peso da sua massa cinzenta - de mentirinha, é claro. Além disso, uma nota e até mesmo uma profissão é atribuída ao seu conhecimento, de acordo com a sua performance nas cinco diferentes categorias de exercícios.

O jogador pode treinar cada um dos 15 exercícios em diferentes modos de dificuldade antes de optar pelo teste principal, que reúne aleatoriamente cinco deles. Os mais dedicados são premiados com medalhas, que incentivam o jogador a realizar o teste diversas vezes, até adquirir a nota máxima. Com apenas um cartão de jogo, até oito pessoas podem participar de uma rodada de exercícios para descobrir quem possui o cérebro mais avantajado da turma. Ou tirar um sarro daquele que ficar em último lugar!

Se você ainda se pergunta se *Big Brain Academy* vale a pena, mesmo já tendo jogado *Brain Age*, a resposta é breve: sim! Apesar da proposta de ambos os títulos ser a mesma, seus exercícios são completamente diferentes. Big Brain deixa de lado o reconhecimento de voz e escrita, amplamente utilizados em *Brain Age*, e traz uma jogabilidade focada na seleção de objetos na tela. Até mesmo os gráficos apresentados pelo jogo anterior, no qual era possível acompanhar a "evolução cerebral" do jogador, foram substituídos por outro que mede sua performance em cada categoria de exercícios. Desta forma, o jogador consegue identificar quais são as tarefas que necessitam de mais prática.





Nunca foi tão fácil montar um trator!



Touch! Generations

Com o objetivo de aproximar o público não-gamer do portátil DS, a Nintendo criou a linha Touch! Generations, que por aqui já inclui os jogos *Magnetica*, *Big Brain Academy*, *Nintendogs* e muitos outros. Em geral, esses jogos são de fácil aprendizado e abusam do uso da tela de toque do portátil, de onde provém o nome da linha. Desta forma, as pessoas não habituadas com os games são motivadas a conhecê-los, graças à facilidade de uso e as novas possibilidades de jogo permitidas pelo portátil, que atraem um público muito mais amplo, como é o caso de *Brain Age*.



Gilsomar Livramento

Peso: 901 g
Nota: C
CÉREBRO DE ESTILISTA DE MODA
"Se você ainda se pergunta por que comprar um DS, este jogo é mais um dos muitos motivos que justificam a aquisição do portátil. Desacreditei como a diversão encontrada nos minigames simples, inteligentes e fáceis de compreender desafiam e instigam constantemente. De uma maneira positiva, isso vicia!"



Renato Bueno

Peso: 1141 g
Nota: C+
CÉREBRO DE ESTILISTA DE MODA
"A mesma covardia de *Burnout*: recompensas, medalhas, medalhas. Eu me esforcei. De produtor de teatro a Michelangelo. Tentei compensar a natural burrice em cálculos. Melhorei. E virei fashionista". Quantidade ou qualidade? Big Brain deveria abordar com mais clareza esse ranking - já bastam os traumas escolares."



Fabio Barros

Peso: 1194 g
Nota: C+
CÉREBRO DE CURADOR DE MUSEU
"Fazer os testes de *Big Brain Academy* e descobrir o peso do seu cérebro é bacana, mas de que adianta sem ter com quem compartilhar? (Leia-se 'tirar sarro de quem tem um cérebro menor'). *BBA* foi feito para multiplayer, mesmo que seja aquele 'arranjado', em que cada um joga uma vez e depois se comparam os resultados."



Danilo Carandina

Peso: 863 g
Nota: C
CÉREBRO DE INVESTIDOR
"*Big Brain* é um companheiro para todas as horas do dia. Durante a jogatina, meu peso de sabedoria só me levou aos caminhos de um estilista de moda super-mega fashion (ai, que medo!). Na última tentativa, me livrei do carma e virei um investidor de sucesso. Com mais treino, será que conquisto o mundo?"







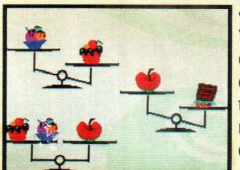




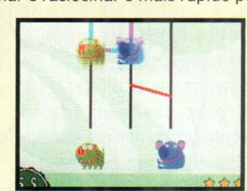
Quanto pesa o seu cérebro?

***Big Brain Academy* medirá seu conhecimento através de exercícios divididos em cinco categorias diferentes. Contudo, é a velocidade das suas respostas que determinarão o peso de seu cérebro. Para ser rápido no gatilho, ou melhor, na Stylus, o melhor é praticar. Confira aqui quais desafios o esperam:**

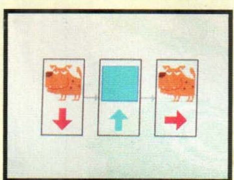
THINK Aqui o negócio é botar a cabeça para funcionar e raciocinar o mais rápido possível.



• Heavyweight
Verifique a posição da(s) balança(s), a quantidade de objetos em questão e responda qual deles é o mais pesado.

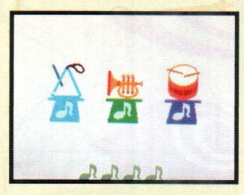


• Pathfinder
Seu objetivo é desenhar uma linha que levará o animal da tela de cima a encontrar-se com o da tela de baixo.



• Boneyard
As setas superiores indicam o caminho. Conte as casas e coloque o osso onde você acha que o cão vai parar.

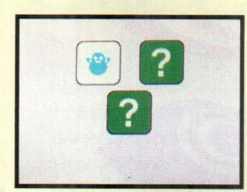
MEMORIZE Teste sua memória decorando números e seqüências.



• Sound Bites
Ouça o barulho dos objetos na tela superior e, na inferior, selecione as imagens correspondentes ao som, na mesma ordem.

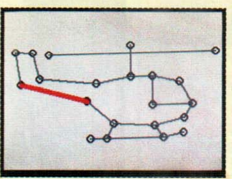


• Flash Memory
Memorize os números e símbolos que aparecerem em um flash na tela superior e repita-os na inferior.

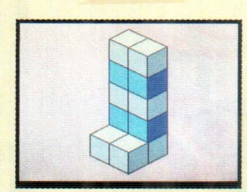


• Memo-Random
Memorize as imagens na tela superior e responda na inferior qual delas desapareceu.

ANALYZE Atenção e paciência colocadas em prova!



• Missing Link
Veja o desenho de cima e, na tela inferior, complete a imagem com as linhas que faltam.



• CubeGame
Conte quantos blocos existem na tela de cima e responda na de abaixo - lembrando de incluir os blocos escondidos.



Animal Lines
Veja as seqüências de animais acima e procure-as no painel (elas aparecem na vertical, na diagonal ou invertidas!).

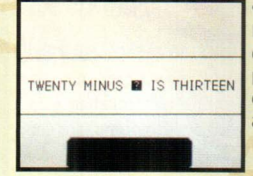
COMPUTE Aqui você deverá realizar simples (mas desafiantes) testes matemáticos



• Coin-parison
Confira o valor de cada moeda na tela superior e escolha o lado com o valor mais alto na tela inferior.



• Add Agency
Some a quantidade de coisas mostradas na tela de cima e selecione duas cartas equivalentes na tela inferior.



• Written Math
Leia a equação escrita acima e responda, selecionando os números na tela abaixo.

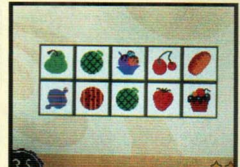
IDENTIFY Solucione problemas relacionados à forma dos objetos.



• Shadow Shift
Toque nas imagens correspondentes às sombras misturadas na tela de cima.

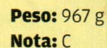


• Get in Shape
Selecione as peças que se encaixam nas sombras das formas da tela superior.



• Matchmaker
Encontre a quantidade de pares indicada entre diversas cartas espalhadas.





Rodrigo Guerra

Peso: 967 g
Nota: C
CÉREBRO DE ADVOGADO
"Não sei se *Big Brain* deixa meu cérebro mais pesado – e não tenho certeza se isso é bom. O importante é que os minijogos são divertidos e interessantes, principalmente os que mexem com a agilidade e memória, nos quais eu sempre me dou bem. Só achei estranho que o jogo nunca acertou minha profissão... Por que será?"

Henrique Minatogawa

Peso: 919 g
Nota: C
CÉREBRO DE BANQUEIRO
"*Big Brain Academy* parece mais um jogo propriamente dito, pelos minigames simples, figuras engraçadas e avaliações cômicas. Diferente da abordagem mais científica e séria de *Brain Age*. Sinceramente, prefiro o carisma do Dr. Kawashima poligonal que este teruteru bozu - pesquise e veja que é igual!"

Stephanie Lawrence

Peso: 1.227 g
Nota: B-
CÉREBRO DE UMA PROMOTORA
"*Big Brain* é um jogo muito divertido que, além de entreter o jogador, também desenvolve a coordenação motora e o desenvolvimento mental. Eu fiz 1.227, nada mau para uma primeira vez, mas meu objetivo é ganhar do Testa, ele que me aguarde. Só uma dica: não jogue muito, pois esse jogo vicia!"

Ricardo Farah

Peso: 706 g
Nota: C-
CÉREBRO DE MICHELANGELO
"Confesso que senti uma certa aversão a *Big Brain* por acreditar não precisar testar meu cerebelo com mais de um jogo. Porém, seu modo multiplayer é digno de desafiar e divertir qualquer tipo de jogador. Só não consigo entender como um Michelangelo (artista incontestável) consegue ser menos esperto que um curador de museu."

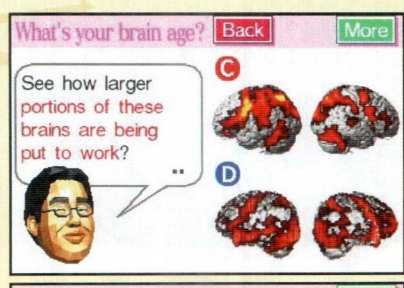


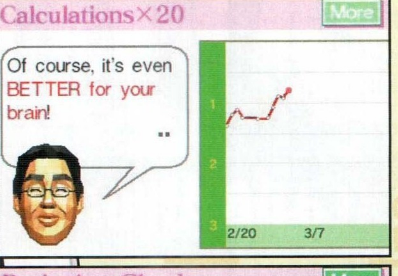
BRAIN AGE: TRAIN YOUR BRAIN IN MINUTES A DAY!

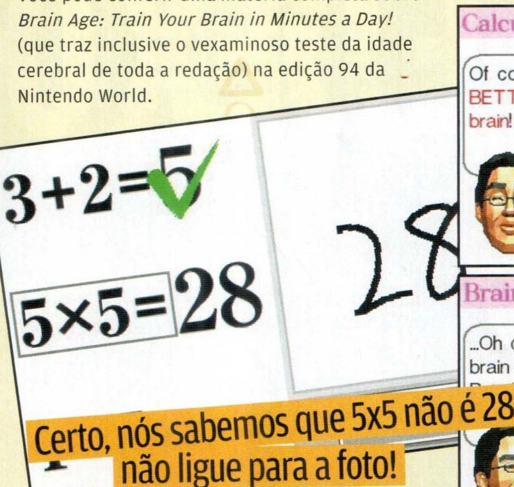
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO
GÊNERO: PUZZLE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 8

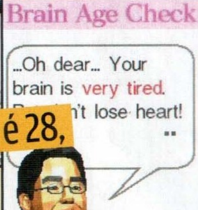
O título que deu início à linha de jogos educativos da Nintendo é um dos mais peculiares dos últimos anos. Baseado no livro do Dr. Ryuta Kawashima, *Brain Age* traz diversos exercícios que, se realizados diariamente, estimulam regiões do cérebro e retardam o envelhecimento mental. Através de uma rotina, o jogador participa de breves testes matemáticos, de leitura, memorização e até desenho, que medem sua idade cerebral de acordo com a teoria do Dr. Kawashima. O jogo mostra a sua evolução nos exercícios em forma de gráfico, para lhe garantir a eficácia da prática diária.
Além de ser jogado com o DS na vertical, *Brain Age* possui reconhecimento de voz e escrita, fazendo dele um título singular - só tome cuidado com os garranchos! Até 16 jogadores ainda podem participar de uma corrida contra o tempo no modo multiplayer de *Brain Age*, no qual quem acertar mais problemas matemáticos no menor tempo ganha. Pode não parecer muito divertido para quem levava puxão de orelha da professora na escola, mas ao lado dos amigos, a animação é sempre garantida. Se depois de tudo isso você ainda tiver mais neurônios para queimar, *Brain Age* oferece mais de 100 puzzles de Sudoku para serem resolvidos!

Só no Japão, foram vendidas mais de dois milhões de unidades, o que faz dele um dos principais títulos para o Nintendo DS, ao lado de *New Super Mario Bros.*, *Animal Crossing* e *Nintendogs*. Sua segunda edição, já lançada na Terra do Sol Nascente, traz novos desafios ao cérebro, incluindo exercícios rítmicos. A continuação deverá chegar em breve à América do Norte.
Você pode conferir uma matéria completa sobre *Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day!* (que traz inclusive o vexaminoso teste da idade cerebral de toda a redação) na edição 94 da Nintendo World.

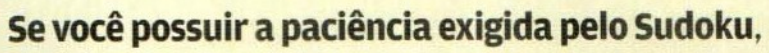








Certo, nós sabemos que 5x5 não é 28, não ligue para a foto!



SUDOKU GRIDMASTER

NOTA: 5,5
GRÁFICOS: 5,0
SOM: 4,5
JOGABILIDADE: 5,5
DIVERSÃO: 3,5
REPLAY: 3,5

PRATA Nintendo World



PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: HUDSON SOFT
GÊNERO: PUZZLE
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Se você possuir a paciência exigida pelo Sudoku, poderá exercitar seu cérebro com *Sudoku Gridmaster*, que pode ser facilmente eleito o melhor jogo de seu gênero já criado. Esqueça as palavras cruzadas e os passatempos: a nova mania das revistinhas e dos jornais é o quebra-cabeça Sudoku. Apesar de parecer complicado, o jogo é de fácil aprendizado e nada tem a ver com matemática. O objetivo é completar os 81 quadrados da grade com números de 1 a 9. Porém, é preciso distribuí-los de forma que eles não se repitam em nenhuma linha, coluna e grupo de nove quadrados. Isto é, dependendo de como a grade vier preenchida, você poderá levar horas para completar o quebra-cabeça.
Sudoku Gridmaster traz algumas vantagens ao jogador, como a possibilidade de destacar números, linhas e colunas que não estiverem corretos, para serem modificados e substituídos depois. Fazer pequenas anotações, como um possível número para um quadrado, porém sem completá-lo, é outra facilidade que o jogo traz. No total, são mais de 400 puzzles *Sudoku*, divididos por categorias, incluindo uma com limite de tempo para cada desafio. Se você estiver acostumado com *Brain Age*, poderá ligar o reconhecimento de escrita e incluir os números nas grades escrevendo-os. Apesar dessa função não funcionar tão bem quanto em Brain Age, ela quebra um galho. No mais, *Sudoku Gridmaster* possui visual e músicas agradáveis e relaxantes, que torna a jogabilidade gostosa para aqueles que já se interessam pelo quebra-cabeça. Agora, se sua praia for outra, como os joguinhos descontraídos de *Big Brain*, passe longe! NW



Sudoku é um jogo da velha avançado que todo mundo pensa que veio do Japão.

POKÉMON BATTLE DEX 007

Força do Alvorecer

Quando *Pokémon Ruby & Sapphire* foram lançados, surpreenderam os jogadores com a quantidade de pokémon lendários existentes nos dois jogos. Além de um trio padrão - Registeel, Regice e Regirock, havia três guardiões (Kyogre, Groudon e Rayquaza) e mais um casal de irmãos, Latios e Latias. Estes dois últimos sempre foram bastante populares entre os treinadores, o que justifica o estudo de um deles na BattleDex deste mês. —JP Nogueira

LATIOS

Tipo: Normal
Abilities: Levitate
Base Stats: HP 80/ Att 90/ Def 80/ SpA 130/ SpD 110/ Spd 110

Quando comparado com a sua irmã Latias, Latios tem um perfil muito mais ofensivo. Com um Special Attack que pode chegar aos 394 e uma Speed respeitável, ele precisa de poucos turnos para se preparar e devastar o time adversário. Em *Ruby e Emerald*, é possível capturá-lo normalmente após terminar o jogo e assistir à TV da sua casa (em *Emerald*, é necessário escolher a opção Blue), enquanto em *Sapphire*, é preciso usar o Eon Ticket. Esse item foi distribuído em eventos no Brasil e lá no exterior, e dava acesso à Southern Island. O Latios capturado nessa ilha secreta possui o item Soul Dew, que aumenta sua Special Defense em 50% quando equipado.
A combinação dos tipos Psychic e Dragon aliada à ability Levitate gera uma lista de resistências que inclui Fire, Water, Electric, Grass, Fight, Psychic e imunidade aos do tipo Ground. Para derrubá-lo, as apostas são feitas com golpes dos tipos Ice, Bug, Ghost, Dragon e Dark, recomendados devido às suas fraquezas.

Modo de ataque: Com apenas um Calm Mind, Latios pode chegar a quase 600 de Special Attack. Isso não é nada saudável quando você não tem resistência ou um monstrinho com alta Special Defense no time. Dragon Claw geralmente é sua principal ofensiva por ser do tipo Dragon e serem poucos os oponentes resistentes. Psychic ou Thunderbolt são os ataques secundários mais populares. O primeiro se aproveita do STAB (Same Type Attack Bonus) e o segundo arrasa monstros que possam ter Ice Beam. Recover aparece como a quarta técnica para recuperar HP e aborrecer mais ainda o oponente depois de alguns Calm Minds.

Outros espécimes: Não é à toa que alguns treinadores simplesmente se recusam a batalhar contra Latios. Ele aprende uma série de técnicas que permite uma boa atuação em momentos variados do combate e de formas bem distintas. Ao invés de Recover, alguns Latios podem usar Substitute, Refresh ou Safeguard para se proteger de Status negativos ou Reflect para aumentar sua resistência contra ataques físicos. Helping Hand e Thunder Wave em Double Battles podem compor uma estratégia interessante, dependendo do parceiro. Ele pode ser até um atacante físico, utilizando Dragon Dance para melhorar o dano causado com Shadow Ball e Earthquake. Se aparecer um Skarmory, Thunderbolt nele! E para lutas em que Guardiões são permitidos, é freqüente encontrar Latios com Solarbeam e Thunder para se aproveitar dos Sunny Days ou Drizzles de Groudons e Kyogres.

Fisiologia: Apesar do seu grande potencial de destruição, Latios é menos resistente que sua irmã Latias. Ainda mais quando não usa Soul Dew como item. Isso dá espaço para dois tipos de distribuição de Effort. O primeiro é ofensivo, com SpA 252/ Spd 252/ HP 6 (Nature Modest) ou SpA 252/ Spd 200/ HP 56 (Timid). O segundo tipo prioriza a resistência, com HP 48/ Def 252/ Spd 208 (Modest) ou HP 252/ Def 84/ Spd 172 (Timid), pois vai melhorar Special Attack/ Defense com Calm Mind. Se for um Latios com Dragon Dance, uma sugestão é HP 216/ Att 252/ Spd 40 com Nature Adamant.

Items: Nada de Leftovers como o mais indicado desta vez! Se você conseguiu o Eon Ticket e foi até Southern Island, o negócio agora é usar Soul Dew sem dó dos adversários (mas avise-o antes, já que alguns não gostam). Se esse item estiver proibido, você pode substituí-lo com - adivinhe! - Leftovers. Scope Lens ou Lum Berry são outras opções que podem mudar o rumo dos combates.

Predadores: Existem duas situações que são extremamente frustrantes ao se usar um Latios. A primeira é quando surge um oponente imune a seus golpes. Metagross é um exemplo, caso você use Dragon Claw, Psychic e/ou Ice Beam. Portanto sempre equilibre o seu time para evitar casos assim. Já a segunda situação é quando Latios é derrotado por um único ataque (um golpe físico). Portanto, seus predadores principais são Metagross, Tyranitar e Snorlax. Cuidado com as barreiras especiais, como Blissey e Regice.

DESAFIO À ELITE DOS QUATRO BRASILEIRA - 2006

Pokémon tem uma história bem curiosa no Brasil. Afinal, nosso país não faz parte da lista de países privilegiados que recebem grandes torneios oficiais, como o Japão e os Estados Unidos. Aqui foi preciso muito suor, dedicação e trabalho em equipe para que os torneios acontecessem. E o DE4 2006 está aí para provar que Pokémon foi muito mais que uma febre.

O histórico

O Desafio à Elite dos Quatro Brasileira (DE4) nasceu em 2001 e acontece anualmente desde então. Este ano aconteceu durante o evento AnimeFriends, em São Paulo, do dia 13 a 16 de julho. Trata-se de um grande torneio que reúne jogadores de todo o Brasil. A Elite é composta por quatro jogadores experientes, que batalham contra todos os campeões do evento e treinadores que tenham obtido oito insígnias em torneios regionais. Caso seja vitorioso em todas as lutas, o jogador pode finalmente desafiar o Grande Campeão, posição máxima de prestígio e renome entre os competidores. A formação atual da Elite conta com Grazielle Fukuji, Henrique "Yu Gi", Denis "Gary Umbreon" e Fábio "Sábio Florestal", com Luís Cláudio "Xarutaum" no posto de Grande Campeão.

No agito das batalhas

É óbvio que depois de tanta tradição, o DE4 2006 viria com força total! Foram cerca de 370 inscritos ao longo dos quatro dias de AnimeFriends, o que dá uma média de aproximadamente 92 inscritos em cada rodada. Como é de costume, uma regra especial regeu todos os combates: todas as disputas seriam Multi Battle. Isso significa que as lutas foram realizadas entre duas duplas de participantes. Um show de trabalho em equipe tomou conta das salas dos torneios e provou o potencial que *Pokémon* tem para unir as pessoas e criar novas amizades. Estiveram presentes jogadores de todos os cantos do país. Até mesmo equipes uniformizadas marcaram presença, como o pessoal com "cosplay de pokéball" lá de Florianópolis. E o "poder feminino" garantiu o seu lugar, inclusive entre os campeões! Na quinta-feira, o casal carioca Thaís "Thata" Portela e Tiago "Super Raichu" subiram ao pódio. "Super Raichu" voltou na sexta, fez dupla com sua amiga Carolina "Shadow Demon" Duarte, e os dois garantiram o título. Os paulistas Jefferson e "Jesus" foram os campeões de sábado, e no domingo, último dia do evento, a dupla mista entre o carioca André "Mafagafo" e o paulista "Soujiro" levaram a melhor. Além deles, duas outras duplas de jogadores desafiariam a Elite dos Quatro devido à conquista de oito insígnias. Ciro "Chocotone" Sakay e Eloy, de São Paulo, e William "Longnus" e Thiago "Zero", do Rio de Janeiro, foram os desafiantes. Detalhe interessante: com esses títulos, Tiago "Super Raichu" é o único tricampeão brasileiro em DE4, pois também venceu ano passado. Mas a Elite este ano estava inspirada. Não só esbanjaram criatividade e técnica nas estratégias em Multi Battle como cada membro convidou um jogador de destaque ou um ex-Elite para compor a dupla. Nà quinta e na sexta, Grazielle Fukuji e Eloy foram o paredão dos campeões. No sábado, Henrique "Yu Gi" teve como parceiro Pedro "Lance" e barraram os desafiantes. "Yu Gi", desta vez jogando com Jonas, também foi o ponto final para os campeões do domingo. As duas duplas que desafiaram a Elite com oito insígnias também não foram muito longe: Grazi e Daniel "Thunder" barraram uma delas, enquanto "Yu Gi" e Juliana Tamaki mandaram a outra para casa.



Mais detalhes do DE4 2006

Além dos combates, sempre há algo especial no Desafio à Elite para os participantes. Este ano, os visitantes puderam levar para casa alguns presentes. Houve distribuição de Jirachi, Ho Oh (de *Pokémon Colosseum*), Swablu com False Swipe, Skitty com Pay Day, Zigzagoon com Extremespeed (esses três de Pokémon Box), Snorlax com Fissure (de *Pokémon XD*), Eon Tickets e Enigma Berries. Os monstrinhos mais usados foram, em ordem e quantidade: Metagross (92), Salamence (44), Snorlax (42), Gengar (40), Ludicolo (38), Kingdra (34), Dusclops (29), Slaking (23), Heracross (22) e Tyranitar (20). Ainda está em negociação outro DE4 no Rio de Janeiro ou Minas Gerais este ano, e logo que informações forem confirmadas, você conferirá aqui na sua Nintendo World. E nas próximas edições, mostraremos os times que os campeões usaram, para você conhecer mais sobre as estratégias e estilos de batalha de cada um. NW



O SONHO DOS FÃS DE ANIME VIROU REALIDADE

BATTLE STADIUM D.O.N.

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 9,5



PRODUÇÃO: Bandai Namco Games
DESENVOLVIMENTO: 8ing, Q Entertainment
GÊNERO: Luta
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 4

Reunir personagens de diferentes jogos de uma mesma softhouse para batalhar entre si foi algo inusitado e sensacional lá pelos idos de 1994 com a chegada de *The King of Fighters*. Com o passar do tempo, aquela idéia foi se encaixando no conceito comum, criando séries e crossovers que ainda hoje conquistam novos adeptos e agrada àqueles que acompanharam de perto essa evolução. Mas já não é o bastante personagens de jogos distintos de uma mesma softhouse se digladiarem. Já podemos ver personagens de diferentes empresas (e HQs) se enfrentando em um mesmo jogo - a exemplo dos *Namco, SNK* ou *Marvel vs. Capcom* da vida.
Claro que a Nintendo também acompanhou essa tendência de reunir suas estrelas para uma pancadaria. Diferente de todas as demais softhouses, ela adotou o método, mas diferenciou a fórmula. E o resultado é um estilo próprio e características únicas que deram origem a *Super Smash Bros.* E ainda se adequando ao tempo, a série está para dar o próximo passo, quando os participantes também não se limitarão apenas às estrelas da casa, contando com participantes de outras franquias. Hoje em dia, já é possível imaginar seus heróis, de diferentes universos, se confrontando.
E em meio a essas idéias, finalmente alguém pensou em juntar personagens de diferentes séries do mundo da animação japonesa e dar vida a *Battle Stadium D.O.N.*

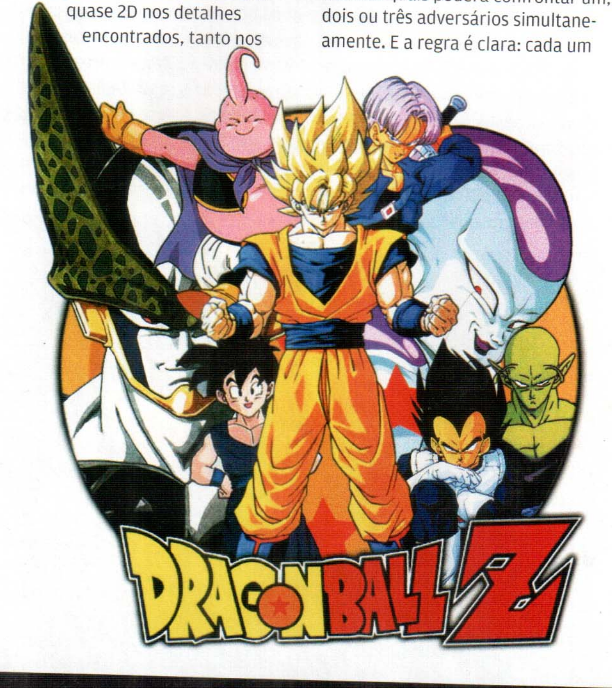


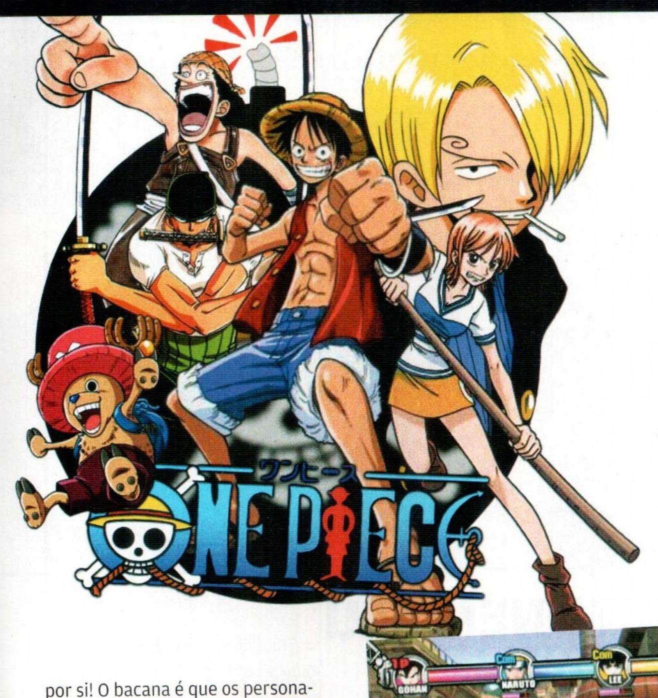
E começa a batalha!

Battle Stadium D.O.N. reúne alguns dos principais personagens de três famosas séries do mundo dos mangás/anime: *Dragon Ball Z, One Piece* e *Naruto* – sendo que este último ainda não foi exibido na TV brasileira. Não comparar este jogo com *Super Smash Bros.* é quase impossível devido a todas as características apresentadas. Preservando o visual estilo anime, o cel-shading se destaca bastante, passando um efeito quase 2D nos detalhes encontrados, tanto nos personagens quanto nos cenários.
Logo que você terminar o jogo a primeira vez, sem dúvida pensará que é muito curto, vazio e sem sal.
Não é bem assim. Quanto ao tamanho, sim, ele é curto.
Mas ainda assim, tem muito potencial a oferecer. Na lista de personagens, você terá um total de 20 guerreiros, sendo oito deles secretos. Dos que já estão inicialmente disponíveis, temos Son Goku, Son Gohan (adolescente), Vegeta e Piccolo (*DBZ*); Monkey D. Luffy, Tony Tony Chopper, Roronoa Zoro e Sanji (*One Piece*); Sasuke Uchiha, Hatake Kakashi, Uzumaki Naruto e Sakura Haruno (*Naruto*). Integrando o grupo dos personagens secretos, estão Trunks (versão do futuro), Frieza, Cell e Majin Buu (*DBZ*); Nami e Usopp (*One Piece*); Rock Lee e Gaara (*Naruto*). Ao jogar sozinho, você terá batalhas aleatórias nas quais poderá confrontar um, dois ou três adversários simultaneamente. E a regra é clara: cada um



Grandes lutadores promovem as batalhas mais esperadas dos animes.





por si! O bacana é que os personagens secretos podem aparecer para enfrentá-lo aleatoriamente em uma dessas batalhas.

Durante a ação...

No alto da tela, as barras de life de todos os participantes estarão unidas e o vencedor será aquele que conseguir aumentá-la. Para isso, será necessário espancar os adversários e coletar as esferas vermelhas deixadas por eles. Uma vez que aumentar bastante sua barra de life, o personagem entra no Burst Mode e seu nível de força aumenta drasticamente. O resultando é visto principalmente nas magias devastadoras dos personagens (a Genki Dama de Goku ocupa mais de 90% do cenário quando concentrada ao máximo e confesso que também levantei minhas mãos para ajudá-lo).

Logo abaixo da barra de life, encontra-se a barra de power, que serve para usar ataques mágicos ou movimentos especiais que cada personagem possui, os quais só podem ser usados quando a barra ultrapassar a marcação vermelha.

Além da pancadaria rolar solta, você também contará com a influência dos cenários para se dar bem, contando com poderes bons e ruins, itens e armas (todos esses vindos de suas respectivas séries animadas), e principalmente lançar o adversário para fora do campo de batalha, se este permitir.

Jogando no modo single player, você contará com algumas missões aleatórias em certos cenários que se movimentam. Ao cumprir tais missões, você acumulará moedas douradas que servirão para habilitar outros cenários e os personagens secretos - isso dependerá de sua sorte ao jogar na roleta e tirar as figuras certas ao final do jogo, o que pode ser extremamente frustrante.

Além do modo Battle normal, você ainda tem outros dois modos similares. O diferencial deste é que em um você pode escolher contra quantos e quem lutar, e no outro você pode fazer as mesmas escolhas ativando dificuldades ligadas a todos os personagens (inverter comandos, deixar os personagens pesados, lentos/rápidos, grandes/pequenos, sem ataques especiais etc.). Há também o Survival, em que você poderá lutar e ver a quantas batalhas sobrevive com a mesma barra de life. Tem também o modo Practice (que dispensa comentários), Gallery (no qual poderá ver os modelos dos personagens) e o secreto Time Attack (você terá que derrotar a maior quantidade de Majin Buu antes do tempo se esgotar).

Com a soma de todos estes detalhes, outro destaque legal fica por conta da trilha sonora do jogo. As músicas de abertura e encerramento, "Don't give up" e "After the Feast", respectivamente, são compostas por Eiichi Ueda. As falas dos personagens são legais e dão um toque extra na ação, levando-o para dentro do clima do jogo. Já em contrapartida, as músicas de fundo durante as batalhas são animadas e legais, mas tipicamente repetitivas.

Poderia ser melhor?

Battle Stadium D.O.N. tem tudo para agradar os fãs de anime e também cativar os jogadores mais jovens, já que não é exigido muito da jogabilidade. Ela é bastante intuitiva e funciona com bastante dinamismo, principalmente nas fáceis combinações de botões. Você possui um botão que divide a função soco/chute, outro para ataques mágicos/investidas, um botão de pulo e um botão para usar os ataques especiais. Complementando, você também possui um botão para agarrar/arremessar o adversário e um para defender. Basicamente, você pode ganhar a luta num simples apertar contínuo de botão, o que pode não agradar aos jogadores que acreditam haver mais diversão em games em que muitos botões são usados. Um ponto que deveria ser melhorado um pouco mais está no desequilíbrio entre alguns personagens. A grande maioria possui ataques especiais com alto dano a curta distância, mas o grande problema está nas batalhas contra os Sayajin e demais personagens de *Dragon Ball Z*, uma vez que todos possuem magias de longo alcance e que causam altos danos.

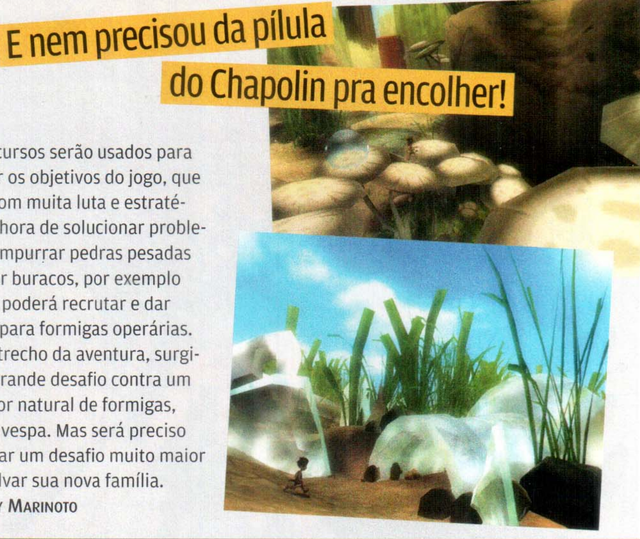
O nível de dificuldade padrão do jogo está bem abaixo da mediocridade. O grande desafio (e empolgação) só acontece quando você joga na dificuldade Very Hard ou contra três amigos. E isso, definitivamente, mostra que não é tão divertido jogar sozinho. Mas ligado a isso, está o fato de jogar muitas vezes e contar com a sorte, se quiser habilitar todos os personagens e cenários.

Battle Stadium D.O.N. conseguiria prender muito mais os jogadores se existisse um modo com missões. Fora da plataforma Nintendo, o jogo pode ser uma forma divertida de jogar com os amigos, mas quando se tem *Super Smash Bros.* para dividir o palco das atenções, tem que fazer melhor. Apesar do jogo estar todo em japonês, vale a grana investida e não há dificuldades em se orientar nos menus - claro que saber o que fazer nas missões já é outra história. Nem pense em esperar uma versão ocidental deste jogo, pois talvez ela não venha a existir. E de modo geral, para um primeiro jogo, até que rende um ótimo passatempo, especialmente com os amigos.

Quem sabe possamos contar com uma continuação maior e melhor? Afinal, material tem de sobra.

—Gilsomar Livramento

LUCAS ENFRENTA VIDA DURA NO FORMIGUEIRO



THE ANT BULLY

NOTA: 6,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 6,5
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 6,5



PRODUÇÃO: MIDWAY GAMES
DESENVOLVIMENTO: A2M
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Inspirado no filme de animação Lucas, um intruso no formigueiro, a aventura começa quando o protagonista destrói uma colônia de formigas no jardim. A destruição irrita o feiticeiro da comunidade, que decide reduzir o garoto ao tamanho de um inseto. Seu castigo é viver no formigueiro para aprender o valor do trabalho e a importância de cada ser dentro da comunidade.

Lucas aprenderá técnicas de combate para manter os inimigos fora do formigueiro e desenvolverá a capacidade telepática para se comunicar com as formigas. Esses dois recursos serão usados para cumprir os objetivos do jogo, que conta com muita luta e estratégia. Na hora de solucionar problemas - empurrar pedras pesadas ou cavar buracos, por exemplo - Lucas poderá recrutar e dar ordens para formigas operárias. A cada trecho da aventura, surgirá um grande desafio contra um predador natural de formigas, como a vespa. Mas será preciso enfrentar um desafio muito maior para salvar sua nova família.

—RONNY MARINOTO



NÃO ASSUSTA NEM SEU IRMÃO MENOR

MONSTER HOUSE

NOTA: 5,0
GRÁFICOS: 6,0
SOM: 4,0
JOGABILIDADE: 5,0
DIVERSÃO: 4,0
REPLAY: 3,0



PRODUÇÃO: THQ
DESENVOLVIMENTO: A2M
GÊNERO: AVENTURA / TERROR
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Era uma casa muito engraçada. Tinha teto, portas e tudo mais, mas engolia carros de polícia, bloqueava as portas com canos que brotavam do chão e perseguia crianças invasoras que lutavam com arminhas de água.

Se elas descobriram a verdade por trás da casa e de seu dono mal-humorado, não sei. O progresso linear e a atmosfera de terror terrivelmente fraca me fizeram desistir depois de um tenebroso tempo fazendo a mesma coisa: quebrando todas as cadeiras de uma sala até que a porta trancada se abrisse.

O controle de câmera, que tinha tudo para decepcionar, funciona bem, mas é um acerto compensado pelo erro de uma dublagem pouco convincente (e às vezes fora de sincronia). Os combates mais importantes são interrompidos por CGs entrecortadas e incompletas que só complicam a aventura. Os momentos mais legais acontecem graças aos atributos de cada personagem, com movimentos e armas diferentes. *Monster* é mais uma boa idéia executada sem nenhuma inspiração ou comprometimento com o jogador.

—RENATO BUENO

AS ESFERAS MAGNETIZADAS

MAGNETICA

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 8,5

BRONZE Nintendo World

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: MITCHELL CORPORATION
GÊNERO: PUZZLE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

Prepare-se para apresentar à sua família o game que seguramente irá conquistá-los.

Digo isso com propriedade: com este título, conquistei mãe, pai e sogra! Todos que se apropriaram de meu DS e PC.

Isso mesmo, *Magnetica* não traz um gênero inovador, mas usa uma fórmula consagrada em dois títulos de PC: *Zuma Deluxe* e *Luxor*. Basicamente, temos mais um puzzle com agilidade e rapidez, no qual um labirinto se molda a cada nova fase e centenas de esferas coloridas passeiam rumo a um buraco. Tudo que você tem a fazer é impedir tal acontecimento. E para isso, cabe à sua stylus tocar na engrenagem que dispara esferas, acertando as redondas de mesma cor.

Quanto mais esferas de cores singulares forem destruídas em um único disparo, mais pontos você conquista.

Só isso! Não há chefes, não há inimigos, não há história. Apenas novos desafios que vão se intensificando a cada nova fase.

E acredite, esta simplicidade tem a capacidade única de viciar até mesmo quem não está familiarizado com games. Digamos que, para os jogadores de plantão, este é um título para ser jogado nos intervalos de *New Super Mario* ou nas partidas online de *Metroid Prime Hunters*.

—RICARDO FARAH



FAÇA VOCÊ MESMO SUAS ARMAS NESTE SURPREENDENTE RPG!

SUMMON NIGHT: SWORDCRAFT STORY

PRATA Nintendo World

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 8,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 7,0

PRODUÇÃO: ATLUS SOFTWARE
DESENVOLVIMENTO: FLIGHT-PLAN / BANPRESTO
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

Na cidade de Wystern, também conhecida como "Cidade das Espadas", vigora a tradição de formar os melhores ferreiros. A arte de forjar armas é tão importante que existe até uma competição para que os diversos concorrentes provem suas técnicas. No enredo do jogo, você assume o papel de um aspirante a "mestre forjador" e precisa desenvolver sua habilidade de fabricar acessórios com o objetivo de ser o melhor da categoria. E esse é o grande diferencial deste RPG: você confecciona suas próprias armas. Os ferreiros são acompanhados pelos Guardian Beast, entidades capazes de transferir diferentes características mágicas às peças criadas por você.
O esquema de luta deixa de lado os turnos de ataque e coloca o guerreiro nas batalhas em tempo real. A ação é levada para uma área de combate e basta desferir golpes nos inimigos que se movimentam à sua frente.
Mais dinâmico e interativo. O visual de *SNSS* é extremamente agradável e o desafio, estimulante.
—RONNY MARINOTO

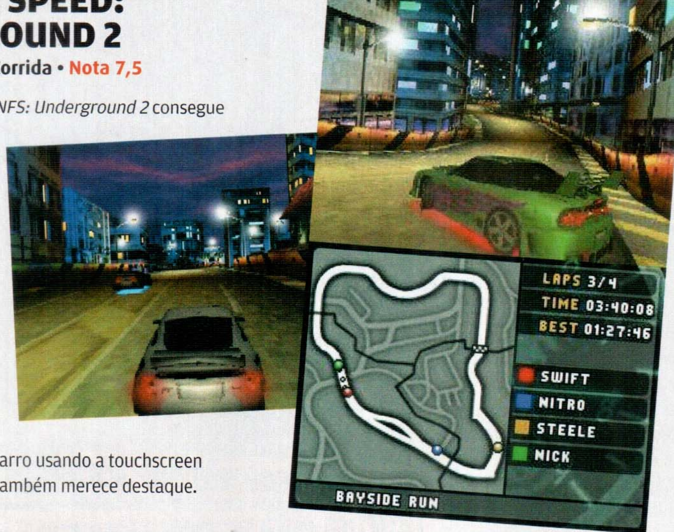


O item secreto que você procura está na outra taverna...

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

DS • Pocketeers • Corrida • Nota 7,5

A versão portátil de *NFS: Underground 2* consegue captar o ritmo frenético das corridas noturnas dos consoles. Apesar dos gráficos medianos, a estabilidade da taxa de quadros é surpreendente. São muitos desafios a serem cumpridos, divididos em diversos modos de jogo. A possibilidade de personalizar seu carro usando a touchscreen para criar desenhos também merece destaque. —Henrique Sampaio



BACKYARD BASEBALL 2007

GBA • Humongous • Esporte • Nota 6,5

Backyard Baseball coloca os grandes astros do beisebol norte-americano para jogar em campos populares e em equipes formadas por garotos. Além do modo Campeonato e Exibição, temos mini-games e opção de disputa entre dois jogadores. Como extra, podemos habilitar dezenas de acessórios, jogadores e campos. —Ronny Marinoto



OVER THE HEDGE

GBA • Vicarious Vision • Aventura • Nota 5,5

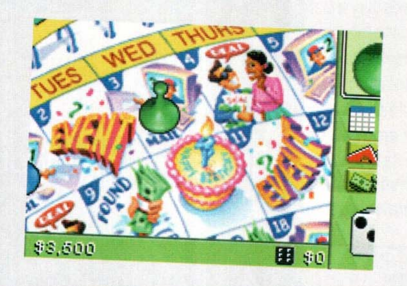
O típico jogo baseado em um longa de animação. Apesar das animações bem feitinhas, *Over the Hedge* é tão simples e pouco desafiador que torna-se enfadonho em poucos minutos. A ação consiste em coletar itens, empurrar objetos pelos cenários, esconder-se dos humanos e, raramente, atacar. —Henrique Sampaio



GAME OF LIFE, YATZEE, PAYDAY

GBA • Black Lantern Stud. • Tabuleiro • Nota 5,5

Os fãs de jogos de tabuleiro poderão gostar da coletânea, que reúne três jogos da Hasbro idênticos aos originais - incluindo o famoso Jogo da Vida. Até quatro jogadores podem participar de partidas simples e descompromissadas através de um único GBA. A falta de tutoriais pode confundir aqueles que nunca jogaram. —Henrique Sampaio



SPYRO SUPER PACK

GBA • Lucky Chicken Games • Aventura • Nota 7,0

Essa mania de juntar dois ou mais jogos em um só cartucho, sem nenhum motivo a não ser lucrativo, anda assolando o GBA. Pelo menos no caso de *Spyro*, os joguinhos são bons e divertem. Destaque para o segundo jogo, que possui um dos melhores gráficos para o portátil e jogabilidade sólida. —Henrique Sampaio



CANDY LAND, CHUTES AND LADDERS, MEMORY GAME

GBA • Black Lantern Stud. • Tabuleiro • Nota 4,0

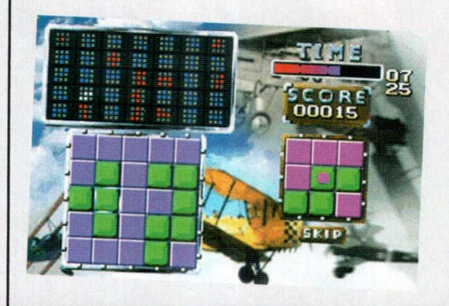
Outra coletânea de jogos de tabuleiro da Hasbro, com destaque para *Chutes and Ladders* (o menos pior dos três), cujo objetivo é chegar ao final de um percurso repleto de escadas, que o fazem avançar ou recuar. Os outros dois são totalmente dispensáveis. Passe longe desse aqui!. —Henrique Sampaio



TRINGO

GBA • DonnerWood Media • Puzzle • Nota 3,5

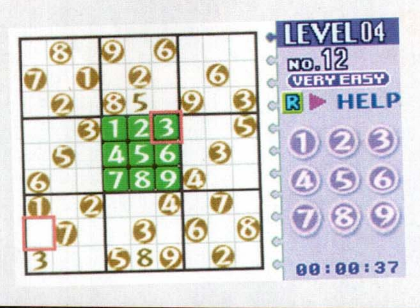
Quando o assunto é puzzle, o GBA com certeza já teve dias melhores. Em *Tringo*, seu objetivo é formar retângulos ou quadrados com uma série de blocos para que eles sejam eliminados e você ganhe espaço no tabuleiro para permanecer no jogo. Todo o jogo resume-se a essa idéia extremamente limitada e mal explorada. —Henrique Sampaio



DR. SUDOKU

GBA • Sucess • Puzzle • Nota 6,5

A mania Sudoku chegou ao GBA e não decepciona. A fórmula do jogo é exatamente a mesma do original, porém aqui o jogador possui algumas regalias que facilitam as partidas, tornando-as menos demoradas. Um prato cheio para os fãs de Sudoku - são centenas de puzzles divididos em cinco níveis de dificuldade. —Henrique Sampaio NW



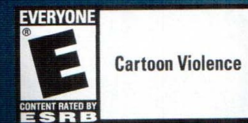
tocar é legal.

ADVANCE WARS
DUAL STRIKE

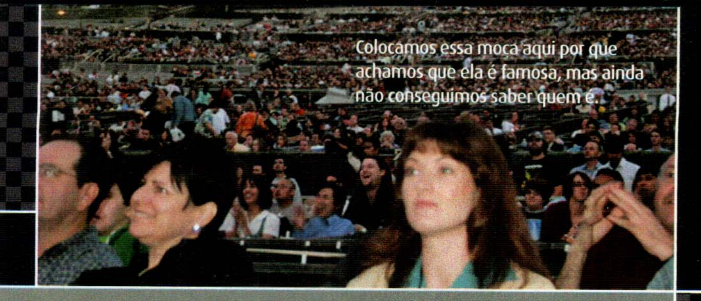
O maligno exército Black Hole retornou e, desta vez, você precisará das duas telas para acompanhar a guerra que se move em duas frentes de batalha. O comando está em suas mãos: guie suas tropas por terra, mar e ar e combata em duas telas para impedir uma devastadora invasão.










Colocamos essa moça aqui por que achamos que ela é famosa, mas ainda não conseguimos saber quem é.

VIDEO GAMES LIVE

O maior espetáculo musical dos games chega ao Brasil



Grandes novidades são esperadas para a versão brasileira do Video Games Live.

Tudo bem, o Link está um pouco fora de forma, mas o que vale é participar.

Se você sempre ouviu com admiração as músicas de seus jogos, sejam elas sintetizadas, instrumentadas ou cantadas, saiba que não é o único: a game music vem conquistando um sem-número de jogadores (e até mesmo não-jogadores) ao redor do mundo.

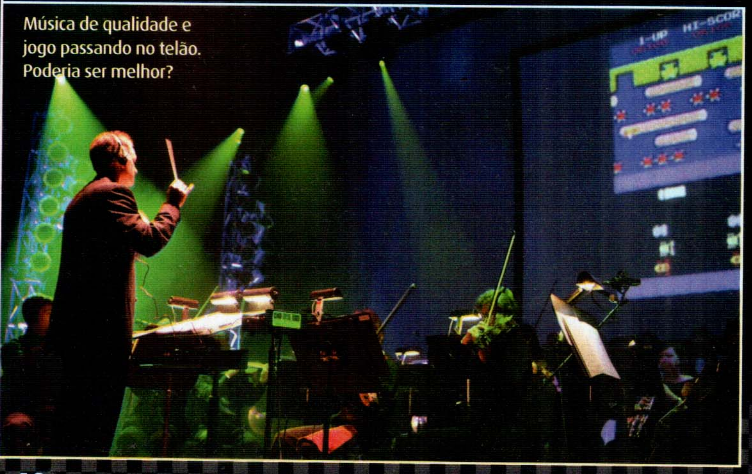
Tudo começou nos anos 70 e 80, quando a música videogamística era marcada pela limitada tecnologia sonora dos aparelhos eletrônicos, que resumiam as trilhas sonoras em meros bips e bops. Com a popularização dos games em CD na década de 90, o trabalho sonoro passou a ser mais refinado, devido à alta capacidade de reprodução de som que a mídia proporcionava. Assim, não tardou para que grandes compositores dos games, como Nobuo Uematsu (*Final Fantasy*) e Tommy Tallarico (*Earthworm Jim, MDK*) passassem do limitado som midi, característico dos chips sonoros dos videogames antigos, para o som acústico e de grandes orquestras.

Ainda que muitos compositores sejam influenciados pela música do cinema, as características peculiares das trilhas sonoras dos games das décadas passadas fizeram da game music um novo gênero musical.

No Japão, por exemplo, ouve-se game music como nós ouvimos rock ou pop. É algo comum, que já faz parte da cultura nipônica.

"E o que esse tal de Video Games Live tem a ver com isso tudo?", você se pergunta. Tudo, ora! Organizado por Tommy Tallarico e Jack Wall, responsável pela trilha de *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, o VGL tem como objetivo levar a grandiosidade da música dos games ao público gamer e não-gamer, através de um superespetáculo audiovisual, com orquestra, coral, show de luzes e muito mais.

O evento foi idealizado em meados de 2001 por Tommy e Jack, que a partir de então lutaram para adquirir os direitos de vídeos e músicas de diversas produtoras, incluindo a Nintendo. Com um repertório recheado de clássicos dos games, como *Mario, Zelda, Metal Gear Solid, Final Fantasy* e muitos outros, o VGL fez sua triunfante estréia em julho de 2005. O show foi sucesso de crítica e público e, sem demora, passou a ser apresentado por todo os EUA em uma turnê. No começo do ano, foi divulgado que o VGL chegaria ao Brasil, levando os amantes dos games e de game music à loucura. A empreitada tomou forma com o patrocínio da Futuro Comunicação, que está organizando a realização do espetáculo por aqui - um acontecimento inédito no país! O show será realizado no dia 19 de novembro no Via Funchal, localizada no bairro da Vila Olímpia, na cidade de São Paulo. O evento foi pensado para coincidir com a Electronic Game Show 2006, que acontece entre os dias 17 e 19 de novembro, no Expo Center Norte. Portanto, se você não mora em São Paulo, tem um motivo a mais para visitá-la e participar de dois dos maiores e mais importantes eventos de games do ano. Fique de olho, pois os ingressos para o VGL já estão à venda! Para mais informações, confira o nosso site: www.gameworld.com.br.

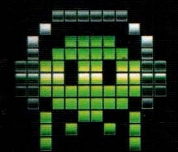


Música de qualidade e jogo passando no telão. Poderia ser melhor?

VIDEO GAMES LIVE BRASIL 2006

QUANDO? 19 de novembro
ONDE? Via Funchal
Rua Funchal, 65 - Vila Olímpia
São Paulo / SP
MAIS INFORMAÇÕES: www.gameworld.com.br





VIDEO GAMES LIVE™
BRASIL 2006

PELA PRIMEIRA VEZ NO BRASIL, UM MEGAESPETÁCULO DE SOM E IMAGEM

Criado por Tommy Tallarico e Jack Wall



UMA
ORQUESTRA SINFÔNICA
E UM **CORAL**
EXECUTAM TEMAS DE GAMES HISTÓRICOS, ACOMPANHADOS POR UM SHOW DE IMAGENS NO TELÃO. OUÇA AS MÚSICAS DE:

CASTLEVANIA®
FINAL FANTASY®
GOD OF WAR®
HALO®
KINGDOM HEARTS®
MARIO™
MEDAL OF HONOR®
METAL GEAR SOLID®
SONIC™
WARCRAFT®
ZELDA®

E AINDA: UM MEDLEY COM CLÁSSICOS DOS ARCADES DE
PONG® A DONKEY KONG®
E MUITO, MUITO MAIS!

19 DE NOVEMBRO



Rua Funchal, 65 – Vila Olímpia – São Paulo / SP

VISITE WWW.GAMEWORLD.COM.BR PARA MAIS INFORMAÇÕES!

Realização



circuito® produções



Suporte



A Casa dos 10.000 Marios

O universo Nintendo não pára. Este mês, o maior colecionador de Marios do planeta, a Mario and Zelda Big Band Live e a pelúcia de K.K. Slider tomaram conta da sua Comunidade. E você, será que não tem nada da Nintendo para mostrar ao Brasil? Não deixe de participar.





Entre no eBay (www.ebay.com), procure por "Nintendo" na seção "Toys & Hobbies" e tente não se descabelar de vontade de comprar tudo. Há uma quantidade impressionante de brinquedos, pelúcias, bonecos e todo tipo de coisa relacionada não apenas ao Super Mario, mas a todos os personagens da Nintendo. E, como sempre, há alguém louco o bastante para comprar todos. Brett Martin é um americano de 26 anos que alega ter a maior coleção de bonecos de personagens de games do mundo - a gente acredita: "tem mais de 150 itens só na parede de pelúcias! Eu diria que tenho entre 10.000 a 15.000 peças individuais, mas pode ser muito mais". Além da coleção, Brett tem também uma amável esposa que, por incrível que pareça, não briga com ele por causa do seu hobby de colecionar bonequinhos. Isso é que é sorte, hein?

Ele começou a colecionar desde cedo: "[Eu coleciono] desde que comecei a jogar videogames, e isso foi lá nos tempos do Atari 2600! Comecei a comprar qualquer coisa do Mario que via nas lojas (o que não era muito) e comprava sempre que podia. Muitos dos meus itens de Mario da marca Applause foram comprados antes mesmo que eu soubesse que estava tentando colecionar todos!".

Mas nem tudo são flores de fogo na coleção de Brett. Recentemente, o rapaz entrou em uma nova fase de sua vida e viu-se tendo que se desfazer de uma parte de sua estimada coleção. Foi aí que nasceu o site Video Game Memorabilia Museum (www.videogamemm.com), em que ele cataloga toda a sua coleção, com fotos, item por item, e põe muitos deles à venda. Entre lá e dê uma olhada. Melhor do que o eBay, afinal de contas!







Confira a entrevista completa com o colecionador de Marios no site: www.gameworld.com.br.



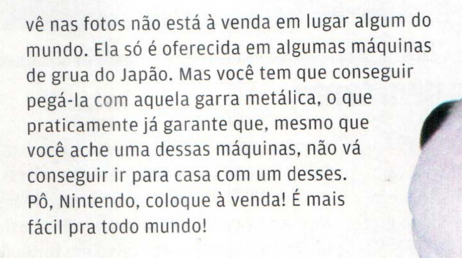
DIRETO DO JAPÃO

Ocarina, violão e muito mais!

Esta é para os fãs de música: já pensou em ver um show completo, com duas bandas tocando somente músicas de duas das maiores séries da Nintendo? E se essas séries fossem *Mario* e *Zelda*? Pois esse evento aconteceu, no dia 14 de setembro de 2003, na capital japonesa, Tokyo.
A "Mario & Zelda Big Band Live" foi uma apresentação em que duas bandas tocaram as faixas de ambas as séries, porém em estilos diferenciados, como jazz, country e latino. As bandas eram a The Big Band of Rogues, composta por vários músicos tocando todo tipo de instrumento, e a banda do Mr. Yoshihiro Arita, que era menor, mais parecida com uma banda tradicional, portanto ficou encarregada das músicas menos épicas e grandiosas do show. Até mesmo Mario em pessoa e Shigeru Miyamoto (este deu até uma palhinha em um violão improvisado) deram as caras no evento.
A apresentação foi gravada em DVD e ele está à venda no Amazon.com, além de ter sido distribuído aos assinantes da revista japonesa Nintendo Dream, como brinde em sua edição 101.



Confira a lista de músicas:
01. Opening Theme Of Mario
02. Super Mario 64
03. Medley Of Super Mario Bros.
04. Mario Scat Version
05. Go Go Mario
06. Super Mario Bros.
07. Ending Theme
08. Theme Of Athletic
09. Yoshi On The Beach
10. Legend Of Zelda
11. Theme Of Dragon Roost Island
12. Song Of Epona
13. Theme Of The Dolphic Town
14. Zora Band
15. Theme Of Goron City
16. Theme Of The Shop
17. Medley Of The Legend Of Zelda
18. Ending Theme Of Super Mario Sunshine
19. Encore (Slider)



CANTINHO ANIMAL CROSSING

K.K. Slider, eu sou seu fã!

Se você já jogou *Animal Crossing*, seja no GameCube ou no Nintendo DS, as chances de você já ter visto pelo menos uma performance de K.K. Slider, o cachorro músico, são grandes. E se você já o viu tocar, as chances de ter virado fã dele (e da sua linda voz de pato) são maiores ainda. O que faria mais sentido do que ter a sua própria pelúcia do astro, com violão e tudo? Seria muito legal, não é? Só que esta linda pelúcia que você vê nas fotos não está à venda em lugar algum do mundo. Ela só é oferecida em algumas máquinas de grua do Japão. Mas você tem que conseguir pegá-la com aquela garra metálica, o que praticamente já garante que, mesmo que você ache uma dessas máquinas, não vá conseguir ir para casa com um desses. Pô, Nintendo, coloque à venda! É mais fácil pra todo mundo!





RECORDES

Mario Kart DS

Depois de dar um tempo nas competições de kart, voltamos com um novo desafio. Desta vez, quem desafia a todos com seu recorde é Rogério Marcus, que jogou muito até chegar a este resultado:

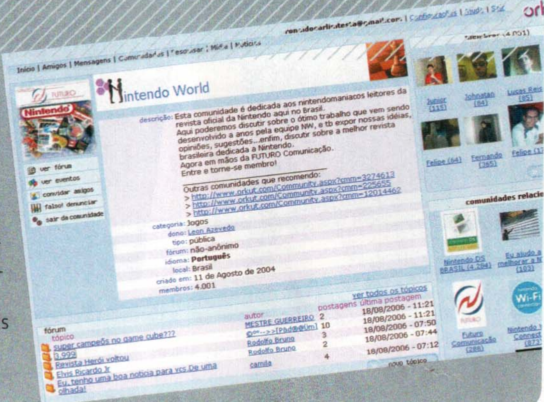
Pista: Tick-Tock Clock
Nome: Rogério Marcus
Personagem: Mario
Carro: Shooting Star
Melhor volta: 0:35:943
Tempo: 1:50:613

Continuem mandando seus recordes para todas as outras pistas do game, no próximo mês, selecionaremos novas pistas e recordes para serem quebrados. Lembrem-se de mandar todos os dados da ficha. Vale recorde em todas as pistas, participe.



ORKUT

Idéias para a edição 100!!!
Nada mais justo que um tópico dedicado só para a próxima edição da Nintendo World - www.orkut.com/Community.aspx?cmm=276276. Muita gente participou do tópico, que gerou grandes idéias para a tão esperada edição comemorativa - podem esperar coisas boas pela frente. Teve também gente vendendo GameCube, outros fazendo enquete para ver quais jogos faltam no DS, entre muitas outras coisas. Quer falar sobre a BigN e a Nintendo World? Acesse o link aí de cima!



GameCube portátil, mas nem tanto...

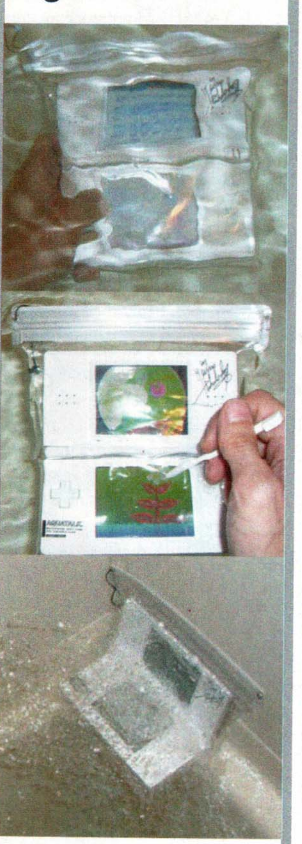
Ainda que a Nintendo domine o mercado de portáteis, há quem não se contente com o GBA e o DS. No caso do americano Ben Hartland, seu desejo era jogar seu GameCube onde quer que fosse. E não é que o rapaz transformou seu próprio console em um aparelho portátil? Bem, para falar a verdade, ele não cabe no seu bolso e pesa tanto quanto o próprio GameCube, mas você não ligaria para isso se pudesse jogar Super *Smash Bros. Melee* e *Resident Evil 4* em qualquer lugar, não é mesmo? Hartland revelou que o projeto lhe custou aproximadamente 200 euros (algo em torno dos R$ 550) e um mês inteiro de trabalho duro. Isso é que é dedicação!





INVENÇÕES

DS em qualquer lugar!



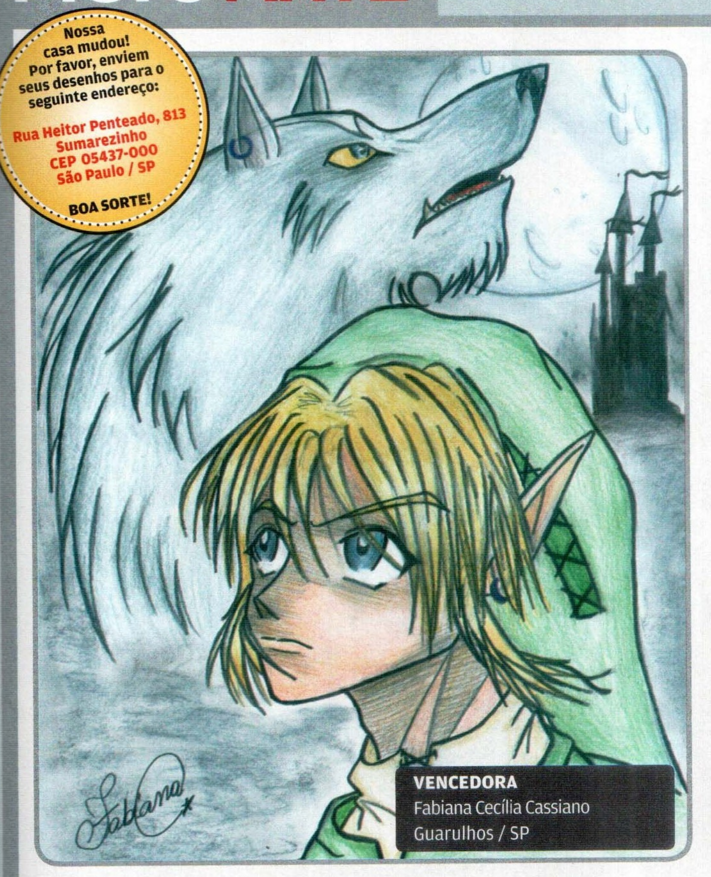
Uma empresa japonesa lançou recentemente a Aqua Toque, uma bolsa transparente à prova d'água para o Nintendo DS. Imagine aquelas embalagens plásticas e descartáveis para a conservação de alimentos. Agora substitua o sanduíche pelo Nintendo DS e você terá uma noção do que estamos falando. A vantagem? Bem, é possível jogar seu DS enquanto ele estiver encapado. Se quiser colocar a Aqua Toque a toda prova, você pode ainda fazer como um corajoso jogador japonês, que mergulhou seu precioso DS Lite autografado e jogou *Electroplankton* embaixo d´água - nada mais conveniente! Mas é claro que a NW não aconselha tal prática e achamos que você nem pensaria em fazer isso, não é mesmo?

PICTO ARTE

Nossa casa mudou! Por favor, enviem seus desenhos para o seguinte endereço:

Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho
CEP 05437-000
São Paulo / SP

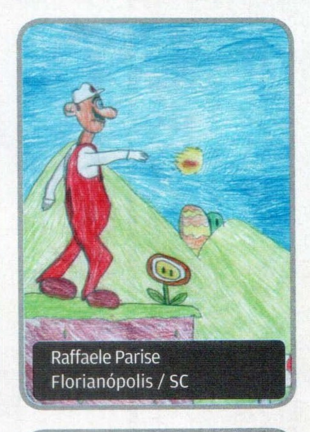
BOA SORTE!



VENCEDORA
Fabiana Cecília Cassiano
Guarulhos / SP



Antonio Bianchini Borduque
Rio Claro / SP



Raffaele Parise
Florianópolis / SC



Gustavo F. Fogolin
São Caetano do Sul / SP



Pedro Henrique dos Santos
Brasília / DF



Eleonora Iazigi
Ribeirão Preto / SP



Marcelo Rosa Campos
Curitiba / PR

PARTICIPE!

Mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Picto Arte – R. Heitor Penteado, 813 –CEP 05437-000 – São Paulo/SP.** Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

CONTAGEM REGRESSIVA PARA A NW #100

Atualizando...

Agora muito pouco, apenas um mês para o acontecimento histórico, vamos atualizar os dados de nossas contagens que se iniciaram na ilustre Nintendo World 90.

Lançamentos de consoles (NW Nº 90)
Depois que realizamos a lista, há nove edições, passamos por mais um lançamento: o do DS Lite, na edição 97.

Piores jogos já avaliados (NW Nº 91)
Somente um jogo excepcionalmente ruim saiu desde a última contabilidade:
Kong: King of Atlantis (GBA): nota 2,5 (NW 93)

Melhores jogos já avaliados (NW Nº 92)
A contagem era só dos games que ganharam nota 10. Nada atingiu essa marca nas sete últimas edições, mas três jogos chegaram perto:
Brain Age (DS): nota 9,5 (NW 94)
New Super Mario Bros. (DS): nota 9,5 (NW 97)
Tetris DS (DS): nota 9,5 (NW 94)

Os editores da Nintendo World (NW Nº 93)
Nada mudou. Ronaldo Testa continua mandando bem na NW!

Personagens Nintendo na capa da NW (NW Nº 94)
Mario emplacou mais duas capas: edições 98 e 99, aumentando sua liderança e totalizando 15 capas da NW.

Edições especiais da NW (NW Nº 95)
Nenhuma edição avulsa (fora os lançamentos mensais) saiu desde então.

Coberturas da E3 (NW Nº 96)
A próxima, só em 2007. E com uma E3 bem menor do que o espetáculo ao qual estamos acostumados...

Edições de Aniversário (NW Nº 97)
A próxima é daqui a uma edição. Será comemoração dupla: aniversário de oito anos e 100 edições!

Viradas de Ano (NW Nº 98)
A nona passagem de ano na história da revista será na edição 103, em janeiro de 2007.

ADMIRÁVEL MUNDO NINTENDO

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio.santana@gameworld.com.br)

Top 10: VIRTUAL CONSOLE

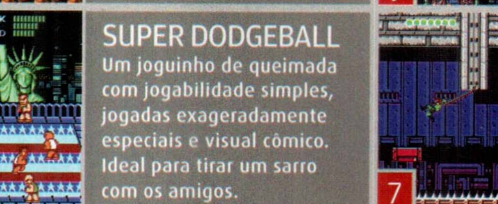
Já falamos dos games do Mega Drive e TurboGrafx-16 que gostaríamos de ver no Virtual Console do Wii. Agora é a vez de começarmos a lista de jogos dos consoles Nintendo. Este mês, vamos listar os jogos de NES, que jogaremos com o Wii-mote. Você sentirá falta dos grandes nomes. Fugimos do óbvio e resgatamos os melhores entre os menos conhecidos.



10 **CONTRA**
Para jogar de dois via Wi-Fi Connection. E o truque da Konami teria que ser feito balançando o Wii-mote para cima, para cima, para baixo, para baixo...



9 **CASTLEVANIA 3**
De longe, o melhor episódio da série em 8-bits. Mas tinha que ser a versão do Famicom Disk System, com músicas melhoradas e tudo.



8 **SUPER DODGEBALL**
Um joguinho de queimada com jogabilidade simples, jogadas exageradamente especiais e visual cômico. Ideal para tirar um sarro com os amigos.



7 **BIONIC COMMANDO**
Um clássico da Capcom em que o herói utiliza um braço biônico com uma jogabilidade que realmente aproveita essa mecânica genial.



6 **DOUBLE DRAGON II**
O dobro dos estágios em relação à versão arcade, cenas contando a história, novos inimigos e jogabilidade em dupla intacta. É a versão perfeita de um clássico.



5 **BATTLETOADS**
Uma das primeiras obras-primas da Rare, marcou época com seu visual sofisticado, personalidade forte e design impecável.



4 **RIVER CITY RANSOM**
O game de pancadaria mais escrachado de todos os tempos é garantia de diversão até hoje. Nada paga os diálogos nonsense durante as lutas.



3 **STARTROPICS**
Um RPG bem-humorado feito pela Nintendo do Japão, mas lançado somente no ocidente. A seqüência foi um dos últimos jogos lançados para NES, em 1994.



2 **PORTOPIA**
Foi o segundo game da Enix para Famicom, lançado em 1985, e o primeiro adventure para o console. Criado por Yuji Horii, influenciou gente como Hideo Kojima.



1 **EARTHBOUND 0**
Precursor de *Earthbound* do Super NES, lançado apenas no Japão. A Nintendo chegou a concluir a tradução, mas cancelou a versão americana antes do lançamento.

Qual é o game?



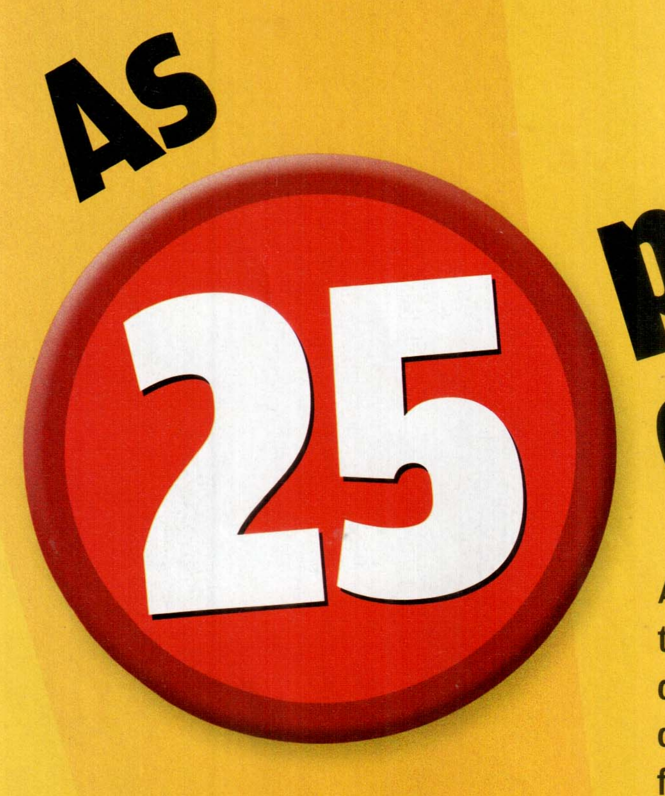
Quem curte jogo de luta logo conseguiu matar a charada do mês passado pela barra de energia: o game era *Killer Instinct Gold* (N64).
Os primeiros a acertar foram Vinicius de Principe Italiano, Magner Massariol e André Iori Yagami. Este mês, o desafio é ainda maior. Consegue adivinhar? Envie seu palpite para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo. NW



SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO: KILLER INSTINCT GOLD (N64)

Importante!
Não esqueçam de enviar seus dados completos (nome, endereço e telefone) junto da resposta - isso garante a validade do seu e-mail!
BOA SORTE!

As 25 promessas do Wii



Após meses de muito mistério em torno do Wii, todo mundo ficou de boca aberta por conta da quantidade de games anunciados para o console que está para chegar. Como não há espaço para falar de todos eles, resolvemos listar pelo menos 25 desses títulos, que com certeza dão motivos de sobra para adquirir o novo console da Nintendo.



#25 Medal of Honor: Airborne

> Nossa lista começa - ou termina - com uma série conhecida por seu início notável

Graças ao filme O Resgate do Soldado Ryan - um dos longas-metragens com a abertura mais dramática de todos os tempos – o jogo Medal of Honor sempre começa de maneira explosiva. A próxima versão da série de tiro em primeira pessoa da EA e, abençoada por Steven Spielberg, começa com uma aterrissagem livre em território inimigo durante a qual você, na pele do soldado Boyd Travers da 82ª Divisão Aérea, deve determinar qual será a abordagem em relação às forças opositoras. A versão para Wii foi algo ínfimo durante a E3, mas a promessa de uma estréia incrível e de seqüências de desarmamento de bombas com o uso do controle especial do Wii fez com que este jogo entrasse em nossa lista.



#24 Disaster: Day of Crisis

> A nova série está prontinha para o Wii. E não estamos falando de Pikmin...

Além da turma de Mario e de outros clássicos na mira do Wii, a Nintendo pretende explorar as novas propriedades do aparelho com jogos como Disaster, um game de ação-sobrevivência que coloca o agente Ray - da força-tarefa de resgates - e suas melhores habilidades com o controle do Wii contra maremotos, erupções vulcânicas e arranha-céus. Na E3 deste ano, o game não estava disponível para a jogatina, então o jeito é esperar mais um pouco para ver toda essa ação no Wii.



#23 Metal Slug Anthology

> A velha guarda encontra novas tecnologias e o resultado promete!

O Virtual Console do Wii não será a única maneira de relembrar os clássicos. A SNK Playmore promete uma década digna de ótimos jogos da série Metal Slug - estamos falando de Metal Slug 1, 2, 3, 4 e 5, além do Metal Slug X - em um pacote de aventura e tiroteio em 2D. A empresa de desenvolvimento ainda está testando maneiras de implementar as funcionalidades únicas Wii. Imagine só, poder arremessar as granadas fazendo um movimento de lançamento com o controller do Wii?









O que é mais legal? Jogar granadas ou atirar com metralhadoras? Os dois, desde que seja no Wii!



#22 Elebits

>Criaturas bonitinhas e intrigantes, mas não são os Pikmins.

Certo, mas o que exatamente são Elebits? Não, eles não têm nada a ver com elefantes, são pequenas criaturas que lembram Pikmins e fornecem energia ao mundo dos humanos (o prefixo "ele" no nome indica "eletricidade"). O jogo Elebits aborda essencialmente um esconde-esconde complexo que usa uma engine própria de física e capacidades únicas do controller do Wii para colocar os jogadores em um mundo altamente interativo. Trocando em miúdos: tudo que pode ser visto, pode ser bagunçado. Basta apontar com o controller do Wii e apertar um botão para disparar um raio elétrico e empurrar, puxar, lançar, virar, abrir ou manipular objetos para encontrar e capturar os Elebits. Conforme os jogadores abrem caixas, reviram mesas e levantam carros. Na demo apresentada na E3, era possível até virar as casas de ponta-cabeça - eles vão descobrir "poderes" capazes de melhorar a captura de Elebits, como bombas de paralisia e uma mira de tiro múltiplo que atinge vários Elebits de uma só vez. Além da divertida interação com o mundo do jogo, também foi legal tentar obter uma pontuação dentro do limite de tempo de três minutos na demo. A Konami promete muitos tipos de missões na versão final do jogo - todas elas devem ser igualmente viciantes.









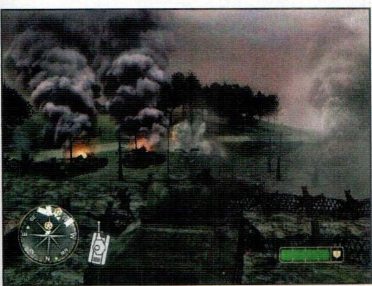
Os Elebits podem se esconder em qualquer lugar, até mesmo dentro de uma torradeira. Será preciso interagir com todos os aparelhos domésticos para descobrir o esconderijo de alguns Elebits.

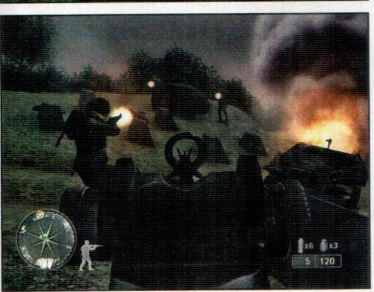


#21 Call of Duty

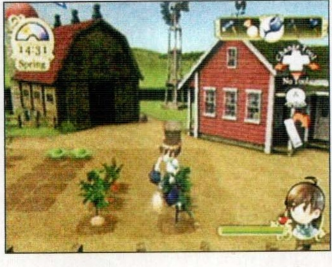
>O chamado do dever. Preparados para mais uma jornada?

Embora os detalhes sejam bem superficiais até o momento, a Activision anunciou que a mais recente versão do seu premiado jogo de tiro em primeira pessoa sobre a Segunda Guerra Mundial está na mira do Wii e será lançado ainda neste semestre. Com base no rastro de sucesso da série e no potencial do controller do Wii para os jogos de tiro em primeira pessoa, colocamos Call of Duty 3 em nossa lista sem hesitar. Tomara que a Treyarch não nos decepcione.











#20 Harvest Moon

>Com a nova função do controller, vai dar até para sentir o cheiro de esterco de vaca. Brincadeirinha!

A mais nova versão do nosso simulador de fazendas preferido estava na lista de jogos da Nintendo durante a E3, mas o game não apareceu de fato na feira e a Natsume não comentou nada a respeito. Com todo o trabalho manual necessário para cuidar de uma fazenda, o controller do Wii parece se encaixar perfeitamente no contexto do jogo. Funções como cavar, azulejar e pescar parecem simples - vamos esperar para ver como ficam os minigames.

#19 Mortal Kombat

>Fatalities e golpes mirabolantes de uma forma nunca feita antes.

Fãs da pancadaria sanguinária, podem comemorar. Segundo Ed Boon, criador da franquia, Mortal Kombat: Armageddon no Wii trará tudo que as versões para outros consoles terão e ainda usará o exclusivo controller. Ao todo, serão mais de 60 personagens disponíveis (praticamente todos os já existentes nos outros games) durante o jogo. Portanto, prepare-se para colocar nas arenas de Outworld Goro, Kintaro, Motaro, Morloch e todos os ninjas de Mortal Kombat. Porém, o destaque mesmo ficará para o modo de criação de personagens. Escolha sua classe, defina suas habilidades e incremente com perfumarias como roupas e características faciais. A jogabilidade do game manterá a tradicional opção de direcionais e botões. No entanto, o sensor de movimento do controller será usado para trocar a perspectiva das batalhas. Ou seja, presume-se que teremos um jogo de luta 3D com opções para ajuste de câmera durante as lutas. Outra novidade que se especula quanto a versão para Wii fica com os Fatalities. Tudo indica que movimentos específicos com o Wii-mote serão necessários na execução das finalizações que fizeram a fama da série. "Seria muito interessante também que os Mortal Kombat clássicos fossem disponibilizados para download na rede do Console Virtual do Wii", afirma Boon.



#18 Project H.A.M.M.E.R.

> *Um grande machado e uma vontade de destruir as coisas.*

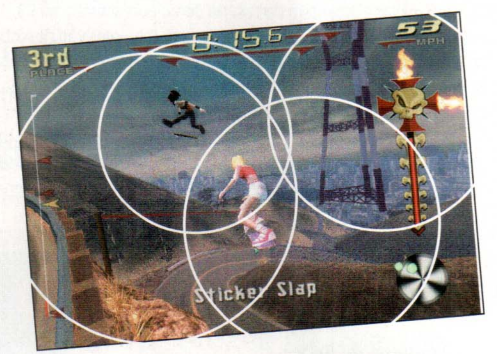
A mesma tecnologia de software que a Nintendo usa no Metroid Prime Hunters aparece neste jogo que dá um novo significado ao termo "hack and slash" ("mata-mata sem fim"). Em Project H.A.M.M.E.R., o controller do Wii se torna um martelo futurístico criado para destruir robôs com golpes extraordinários. Basta fazer um movimento de trás para frente para executar os diversos tipos de golpe. É possível movimentar o Wii-mote da esquerda para a direita para que seu herói metade humano, metade robô desfira golpes laterais. Todos os objetos - carros, torres, paredes - são alvos em potencial. Depois de apavorar as ruas com o martelão em mãos, as forças inimigas não vão nem querer aparecer na sua frente!



#17 Tony Hawk's Downhill Jam

> *Toninho Gavião subindo a montanha.*

A força gravitacional sempre tem um papel crucial nos jogos de Tony Hawk, mas no caso de Downhill Jam, essa força física significa tudo. Conforme Hawk e outros oito competidores descem pelas montanhas mais perigosas do mundo, você vai usar o controller do Wii para evitar que seu personagem fique todo esfolado. A idéia de transformar a franquia de manobras radicais em um jogo de corrida alucinante foi ótima, mas o que colocou o jogo em nossa lista foi o uso do joystick como se ele fosse um skate, um fator que coloca o jogador no centro da ação. O enfoque é a velocidade, mas as manobras ainda têm papel fundamental. Elas enchem seu poder de aceleração extrema e com um impulso do controle, a aceleração se transforma em alta velocidade.





#16 Super Monkey Ball: Banana Blitz

> *A fruta perfeita para todo macaco.*

Quando o controller do Wii foi mostrado, muitas pessoas pensaram em Super Monkey Ball, por se encaixar perfeitamente na proposta de jogo e funcionar muito bem. Basta movimentar o controller para escolher a fase e fazer com que seu macaquinho se mova na direção desejada. A jogabilidade não mudou muito em relação aos antigos jogos da série, mas o novo esquema de controle ajuda a manter tudo novo. "O controller do Wii proporciona uma conexão mais direta com as ações", explica o produtor do jogo Toshihiro Nagoshi. "Ele oferece uma experiência inédita. Eu fiquei muito surpreso e tudo foi mais divertido do que eu podia ter imaginado". Nagoshi e sua equipe na Sega também querem tirar vantagem total do controller no caso dos minigames. "Quando testamos as variadas abordagens, conseguimos novos tipos de jogabilidade que nunca imaginamos serem possíveis. Criamos os minigames e pouco depois registramos novas idéias com o uso do controller". Quando perguntado sobre quantos minigames podemos esperar no produto final, Nagoshi foi lacônico: "Mais do que o bastante". Simplesmente perfeito.







Só falta saber se tudo isso vai estar disponível a preço de banana!

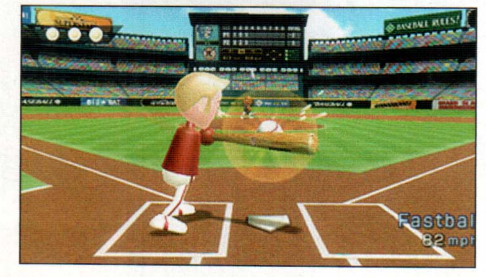


#15 Wii Sports

> *A chance de realmente suar a camisa enquanto jogamos.*

Madden ficou com um controle mais intuitivo no Wii, mas a Nintendo vai levar os esportes de volta ao básico com o Wii Sports. Bem ao básico - antes mesmo dos videogames existirem, antes dos Maddens, Tigers e Top Spins, nos tempos em que as pessoas precisavam de bastões de baseball, raquetes de tênis e tacos de golfe para jogar. Com o Wii Sports, você não vai precisar encher uma sala com esses acessórios: só vai precisar mesmo é do controller do Wii. A idéia foi desenvolvida, segundo o presidente da Nintendo Satoru Iwata, para atrair um grupo amplo de jogadores.

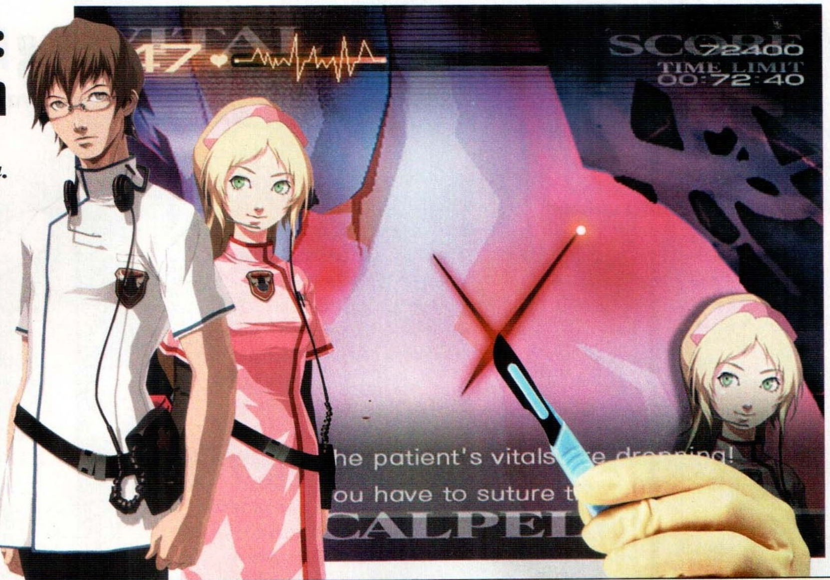






Trauma Center: Second Opinion

>O Dr. Stiles e suas mãos abençoadas estão de volta.



O Trauma Center original foi um dos primeiros jogos do DS que mostrou aos jogadores como a jogabilidade de um game pode ser diferente. Salvar vidas pode ser tão incrível quanto tirá-las. Esperamos o mesmo para essa seqüência que é protagonizada pelo Dr. Derek Stiles. O controller do Wii oferecerá as ferramentas necessárias para cortar, costurar, fazer curativo e dar injeções - além de servir também como desfibrilador para ressuscitar os pacientes. Embora a Atlus tenha apenas mostrado Second Opinion em vídeos, já podemos esperar um grande game inspirado nos animes, só que dentro da sala de operações.





Red Steel

>O lado sombrio do Wii, descoberto pela Ubisoft.

Sem dúvida, este é um dos títulos mais ousados da lista. Red Steel leva os jogadores até o submundo de Tokyo, onde gangsteres armados passeiam pelas sombras das luzes de neon. As lutas com espada e os momentos de tensão dos tiroteios ficaram muito interessantes unidos à movimentação do controller do Wii. A mira funcionou como previsto - mirar ficou mais rápido e mais preciso do que com o controle convencional.

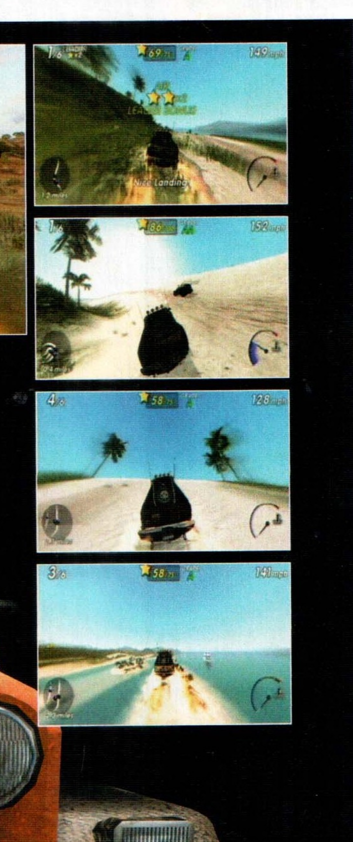


#12 Excite Truck

>Meio carro, meio avião, e quem aterrissa é você.

O jogo Excitebike da Nintendo alucinou os jogadores do NES e no N64 com saltos altos e aterrissagens perfeitas. Excite Truck renovou todo esse conceito de "voar" e "pousar" para a geração Wii. Usando o controller da maneira clássica. Inclinando para direita ou esquerda, você direciona o caminhão e, movimentando para frente ou para trás, pode-se controlar a posição horizontal do veículo no meio do ar.
Se as quatro rodas aterrissarem ao mesmo tempo, você ganha um bônus de velocidade extrema. O jogo é ridiculamente fácil de aprender. Qualquer pessoa capaz de segurar o controle remoto vai conseguir encarar as pistas em questão de segundos.





Um carro, um Wii-mote e muitas montanhas para saltar!

#11 Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors

> ***Melecas, golems e outros monstros: tomem cuidado!***

A primeira mudança do Dragon Quest em primeira pessoa é poder segurar o controller do Wii como se fosse uma espada. O mais incrível? O jogo está sendo desenvolvido pela equipe principal de DQ e a Square Enix anunciou que o título faz parte de sua linha de lançamento.



#10 Fire Emblem

> ***O primeiro dos últimos no Top 10.***

Os jogos para GBA da série Fire Emblem são auto-controlados, mas a versão para Wii acontecerá no mesmo terreno de Path of Radiance para GameCube, e apresenta alguns dos mesmos personagens, como o ladrão Sothe. Sabemos pouco sobre a história, mas descobrimos que a trama acontece logo depois de Path of Radiance e promete responder alguns mistérios.



#9 Rayman: Raving Rabbids

> ***O bonitinho e fofinho devorador de cabeças.***

Podemos apostar que ao assistir os trailers malucos de Raving Rabbids você deu umas boas gargalhadas. E se isso aconteceu, foi graças à mente (será que podemos chamar de maluca?) de Michel Ancel, criador de Rayman. Parece que depois de investir em trabalhos como Beyond Good & Evil e King Kong, o estúdio de Ancel decidiu preparar algo diferente: coelhinhos possuídos dominam a noite, ameaçando destruir o mundo, e o herói sem braços tem que lidar com a infestação. A fraqueza dos monstrinhos? A dança. Usando diversos disfarces e tocando diferentes gêneros musicais, Rayman pode amenizar as tendências violentas das criaturas. Ancel teve muitas idéias sobre como manusear o controller do Wii. Será possível usar o controller para dançar, mas ele também acha que vai disponibilizar alguns golpes de kung fu. Rayman vai poder montar em uma variedade de animais durante sua jornada e teremos métodos de controle compatíveis com os vários momentos do jogo.



Matem os coelhinhos! Matem os coelhinhos!



Sem braços nem pernas, Rayman não parece um alvo muito apetitoso. Alguém nas proporções de Wario seria ideal para os famintos.

Temos a impressão de que um desses coelhinhos estava jogando futebol na seleção brasileira. Consegue descobrir qual?



Sonic Wild Fire

>O porco-espinho volta em plena forma

A aventura de Sonic para o Wii ficou em oitavo só por nos fazer lembrar dos tempos áureos dos 16-bits. Embora a câmera esteja agora posicionada atrás do personagem, o jogo transmite a sensação de um antigo game de plataforma. O animal mais rápido do mundo corre em rotas lineares e basta inclinar de leve o controller (enquanto o segura na posição horizontal) para movimentar o personagem de um lado ao outro, dar uma batidinha para que ele execute um ataque projetado e apertar um botão para efetuar um salto. Isso é quase tudo. Assim como os antigos jogos do Genesis (Mega Drive), os focos são a velocidade e os reflexos rápidos (com rotas alternativas e poderes secretos que proporcionam um pouco de profundidade ao jogo). Quando perguntado sobre a inspiração Mil e uma Noites de Wild Fire, o diretor Yojiro Ogawa respondeu: "O conceito principal era revolucionar o jogo Sonic. Queríamos retornar às raízes e criar um novo ambiente de jogo. Como as noites árabes são famosas pelas 1.001 histórias. Podemos explorar ambientes diferentes e ter coisas diferentes para Sonic fazer".



Ocasionalmente a câmera vai girar para conferir uma melhor visão dos obstáculos.



Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

>Outra fantasia experimental da Square Enix.

O Crystal Chronicles original para GameCube tinha um potencial incrível, como uma aventura multiplayer, mas ele foi comprometido pela confusa (e cara) conectividade do GBA. Livres desse problema, agora temos muitas esperanças para The Crystal Bearers. O trailer exibido durante a E3 foi visualmente incrível, com gráficos remanescentes do seu predecessor. Os detalhes da jogabilidade ainda não foram divulgados, mas o diretor do jogo, Toshiyuki Itahana, promete uma fusão de controles incríveis com um esquema tradicional de RPG.



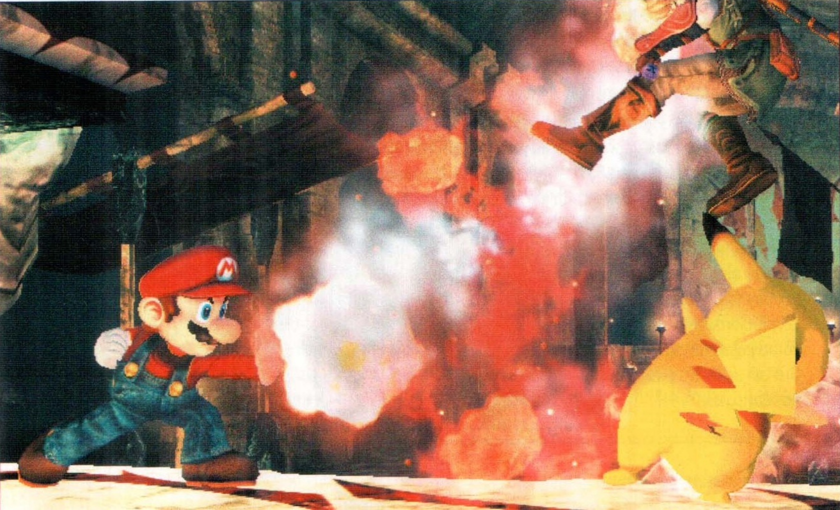


Super Smash Bros. Brawl

>Mario e seus novos amigos.

Nada causou mais especulações do que a revelação dos novos personagens do jogo Smash Bros. Brawl da Nintendo durante a E3. Afinal de contas, muitas pessoas passaram meses especulando quais seriam os novos personagens da série depois do lançamento de Melee. Wario era uma das apostas mais óbvias para estrelar na terceira versão do game de luta e os jogadores mais antigos esperavam que Pit, de Kid Icarus, fosse aparecer. Vai ser legal ver Kirby lutando contra Meta Knight, e a protagonista de Metroid contra seu próprio alter-ego, Zero-Suit Samus, mas o personagem que está mais dando o que falar é o herói Snake, da série Metal Gear, que seria o primeiro personagem que não é da Nintendo a aparecer na série. Isso significa que vamos ter mais personagens desse tipo? Sabemos que sim, só não sabemos quem.

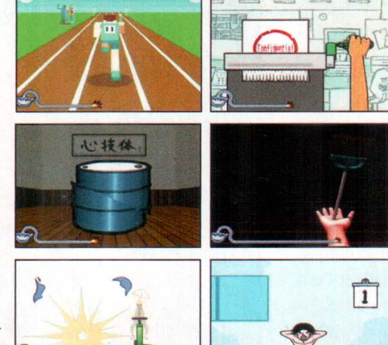






WarioWare: Smooth Moves

> *O grande plano: destruir a festa.*



Quando WarioWare da Nintendo chegar para o Wii, todo mundo vai suar a camisa. O game vai trazer o estilo surrealista da série e seus incríveis microgames. Além disso, como todos os WW desde o GBA, Smooth Moves vai traduzir a nova tecnologia em novas idéias super cinéticas. Segundo o produtor da série, Goro Abe, isso significa usar o controle remoto do Wii para levar os jogadores a um mundo de movimentos inesperados. O produtor afirma que essa idéia transforma Smooth Moves em algo bastante diferente de Mega Party Game$, a versão anterior de WW para consoles. O jogo anterior tinha jogadores múltiplos assistindo a um jogo durante a competição. Smooth Moves coloca um jogador com o controle remoto na cadeira cativa (embora o controle possa ser usado para interação entre dois jogadores), enquanto os outros se divertem assistindo ao jogo. Os conceitos novos de WarioWare para o Wii enfocam a competição multiplayer usando múltiplos controllers do Wii e novas idéias através da Nintendo Wi-Fi Connection, afirma Abe.



Resident Evil

> *Queremos ser os Mestres do Controle*

Ainda não sabemos absolutamente nada sobre o jogo *Resident Evil* para Wii que foi anunciado, então pode ser um pouco ousado colocar esse título na quarta posição de nossa seleta lista. Estamos loucos para usar o controller do Wii nessa que é uma das séries preferidas de muita gente. Se *Resident Evil* continuar na rota traçada por *RE4*, o controller pode ser perfeito para explodir os miolos dos zumbis no estilo tiro em primeira pessoa. E é difícil imaginar uma maneira melhor de usar o controle nos jogos *Resident Evil*. O que a gente queria mesmo era um controle extra na forma de serra elétrica...



A primeira dama dos jogos está pronta para o lançamento

Metroid Prime 3: Corruption

> *O capítulo final da trilogia Prime tem tudo para ser o melhor de todos. Será?*

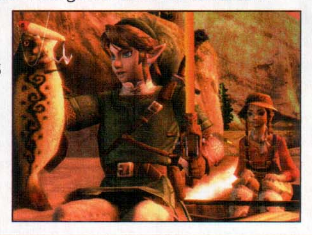
A jornada foi muito longa e estranha para Link. Nós contamos os dias até que Twilight Princess pudesse ver a luz do dia. Há dois anos, os fãs de Zelda ficaram pasmos com a revelação de que Link apareceria em um jogo que divide realismo e fantasia. No ano passado, a forma de lobo do herói surgiu junto com Midna, e uma história esquisita da Twilight Princess. Neste ano, descobrimos que a versão Wii do jogo vai proporcionar uma visão em tela ampla - melhor para ver os alvos e atirar contra eles usando o arco ativado pelo controller do Wii. As revelações continuaram durante a E3 2006, incluindo a possibilidade de girar o controle para realizar o ataque giratório e ouvir flechas sendo disparadas através do alto-falante.



The Legend of Zelda: Twilight Princess

> *Foram três anos de E3, mas parece que agora vai!*

Uma das maneiras que a Nintendo usou para mostrar o controller do Wii durante sua apresentação para a imprensa no ano passado foi com uma versão de *Metroid Prime 2*. A experiência na época mudou a idéia de muita gente. Os novos testes serviram apenas para confirmar que, se a Nintendo corrigir alguns pequenos problemas, *Prime 3* irá revolucionar a forma como jogamos games de tiro em primeira pessoa nos consoles.





De Link para Lobo e de Lobo para pó. Esse orelhudo não para de nos surpreender.





Super Mario Galaxy

> *O bigode e sua viagem ao espaço*

Talvez sua série preferida dos games seja *Zelda*. Talvez *Final Fantasy*. Ou *Metal Gear, Resident Evil* e tantas outras. Mas é impossível não admitir que a série *Mario* é a mais importante e influente de todos os tempos. *Super Mario Bros.* ensinou o mundo a jogar em 2D da maneira "correta", e é considerado por muitos o jogo que salvou os videogames. *Super Mario 64* ensinou o mundo a jogar em 3D, e todo e qualquer game que tenha sido lançado depois dele possui alguma característica que saiu de Mario 64. Por isso e por muitos outros motivos nosso bigodudo fica com a medalha de ouro da nossa lista. Mas e *Super Mario Galaxy?* Por tudo que vimos e jogamos, ele pode não ser o novo divisor de águas da indústria (pelo menos enquanto não inventarem a jogabilidade 4D, né?), mas talvez seja o jogo que irá definir os padrões do novo console da Nintendo. E por padrões, queremos dizer gráficos, nível de inovação com o controller revolucionário e outros fatores abordados durante a matéria.



O jardim no espaço é bem parecido com o que temos aqui.



Mario Galaxy é Mario 128?

Super Mario Sunshine não foi exatamente a continuação de *Super Mario 64*. As idéias apenas foram expandidas, não mudadas. Foi um game legal, o melhor do gênero plataforma desta geração, mas todos esperavam mais - apesar de, devemos dizer, os Shine Levels serem fantásticos.

O *Super Mario 64 2*, tão comentado logo após o lançamento de *SM64*, ganhou um nome novo antes do que você pensa. Em uma entrevista à Nintendo Power, em (veja só) janeiro de 1997, Shigeru Miyamoto declarou pela primeira vez o nome do próximo jogo do encanador: "O que vem agora? *Mario 128?* Na verdade, é isso que quero fazer". Vai dizer que você sabia disso?

Você deve se lembrar que, lá na Space World 2000, foram apresentadas as grandes novidades envolvendo os futuros lançamentos GameCube e Game Boy Advance. Entre as demonstrações técnicas do console de 128 bits, estavam aquele famoso *Zelda* realista com a batalha entre Link e Ganon, um *Metroid* com visão em 3ª pessoa e *Mario 128*. Este mostrava 128 Marios na tela simultaneamente, todos interagindo entre si e com os objetos do cenário, algo bem impressionante para a época. Na ocasião, a Nintendo havia deixado bem claro que todos não passavam de demonstrações do poder de processamento do console, e não eram jogos em desenvolvimento (a não ser *Luigi's Mansion*). Mesmo assim, a imprensa mundial dava como certa a produção desses jogos. Enquanto certas coisas foram mudando (*Zelda* ganhou estilo carto-on, *Metroid* foi em 1ª pessoa...), o mundo ainda se perguntava sobre *Mario 128*. Posteriormente, todo mundo percebeu que o principal conceito daquela demo de *Mario 128* havia sido implementado em *Pikmin*, com as centenas de bichinhos modificando os cenários.

Assumindo uma linha do tempo daqui para frente, temos a seguinte evolução do projeto:

2002

Miyamoto diz em uma entrevista para a Playboy (sim!) japonesa que *Mario 128* ainda estava em desenvolvimento, e que traria as inovações que faltaram em *Sunshine*.

2003

O projeto não aparece na E3 novamente. Miyamoto diz que seu time está fazendo várias experiências, e que os projetos *Mario 128* e *Sunshine* eram completamente separados. Vários sites noticiam o boato de que o jogo não apareceu na feira por ser muito inovador e a Nintendo estaria com medo de que outras empresas o copiassem. A Nintendo dá a entender pela primeira vez que talvez *Mario 128* não fosse lançado para GameCube.

2004

Nada na E3, de novo. Miyamoto diz que os experimentos continuam, mas ele não sabe mais em que console o jogo apareceria. Tudo dependeria da idéia mais correta para a jogabilidade. Afirma também que o nome *Mario 128* é apenas um nome provisório que envolve o tema do jogo.

2005

Todos esperavam a aparição de *128* na E3 2005, já que Reggie Fils-Aime confirmou a presença do jogo, mesmo que fosse uma aparição em vídeo. Contudo, só para variar, *Mario* nenhum apareceu.
Miyamoto afirma em entrevistas que os experimentos para a próxima aventura, que seria para Revolution, continuam a todo vapor. Diz que não sabe se o jogo será *Mario 128* ou outro. "Com esse nome, nós estávamos querendo dizer na época: 'hey, estamos criando algo totalmente novo'. Então, com esse nome ou não, estamos criando um novo *Mario*". Em outra entrevista, Miya conta que o novo *Mario* ajudou no conceito do Wii assim como *Mario 64* definiu os detalhes do N64 (caso você não saiba, o principal motivo do direcional analógico existir no N64 chama-se *Mario 64*).

2006

Como você bem sabe, *Super Mario Galaxy* – e esse nome ainda pode ser mudado – é finalmente anunciado. Aparentemente, ele seria o tal *Mario 128*. Contudo, em uma entrevista pós-E3, o criador do personagem diz que o jogo não é exatamente *Mario 128*: "*Mario 128* foi uma coleção de diferentes experimentos. *Galaxy* pega muitos deles e os implementa na jogabilidade. Portanto, parte dele é *Mario 128*, mas existiam várias outras experiências. Não sabemos quando iremos usá-las".

Com isso, caro leitor, podemos ver que Mario 128 *era um projeto distante, virou uma demo técnica, e então passou a ser um projeto em que experiências eram feitas para futuros games do Mario - que poderiam ter outras utilidades, assim como aconteceu com* Pikmin. *Mas aparentemente nunca foi um jogo propriamente dito. E nem é* Super Mario Galaxy.

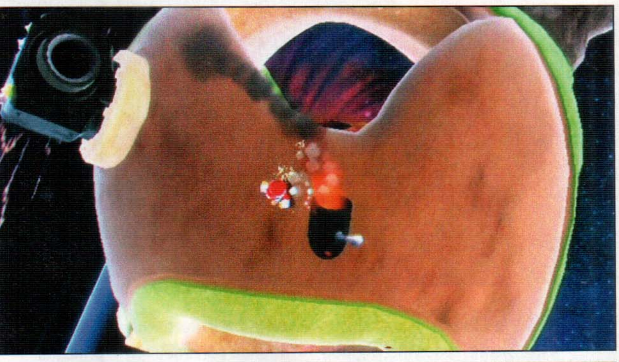
> **"Mario 128 foi apenas uma de várias experiências que fizemos. Mas de repente todo mundo começou a falar disso."**
>
> *–Shigeru Miyamoto*

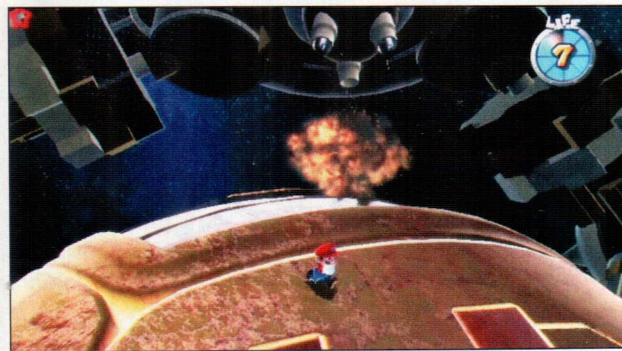
Nem tudo é muito importante...

Você realmente quer saber a história do jogo? Achamos difícil, já que não é *Mario RPG* ou *Paper Mario*. Mas enfim, sabemos a mesma coisa que você já deve saber: a princesa Peach foi capturada por alguém (você sabe quem é? Não, Ganon é de outro game! Tsc, tsc) e o incansável bigodudo vai atrás dela, para quem sabe poder comer um bolo mais tarde no castelo. Sinceramente, pouco importa. Se a história fosse "Mario sentou na gangorra e caiu uma bigorna do outro lado que o jogou lá para o espaço", a gente jogaria do mesmo jeito. Seguindo essa maneira de pensar, vamos fazer um parágrafo sobre o som do game. Ainda não sabemos como andam as composições e todo o resto. Não há nem confirmação se Koji Kondo, eterno compositor dos grandes games da Nintendo (e um dos mais influentes de todos os tempos), está envolvido, já que está trabalhando em *Zelda: Twilight Princess* e em *Super Smash Bros. Brawl*. Enfim, esperamos que sim. Um ponto negativo do som fica para a ausência do suporte a Dolby Digital 5.1, que sem dúvida ajudaria bastante na ambientação de um game tão aberto. Mas nem podemos reclamar muito disso.

Nova geração sim!

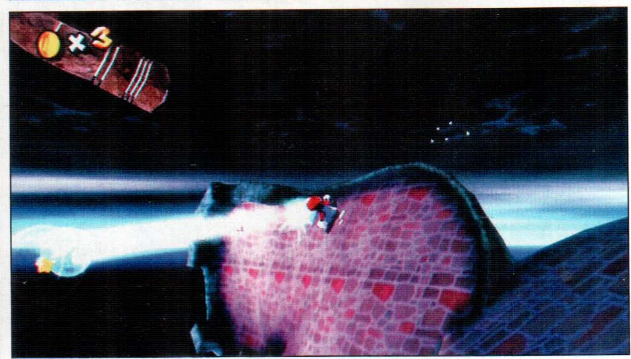
Gráficos é um assunto muito em moda ultimamente. E *Mario Galaxy* não foi considerado o melhor game para Wii na E3 apenas por sua jogabilidade viciante. Você até pode ter gostado do visual de *Red Steel*. Ou mesmo dizer que *Zelda: TP* é estupidamente lindo. *Mario Galaxy* é o game mais bem feito, visualmente falando, para o novo console, e ponto final. Ele mostra que realmente deu um passo além do hardware do GameCube, com alguns efeitos que







Cenários gigantescos. É melhor ir se acostumando com isso.





Mario é Mario. Percebeu a moeda no canto da tela?

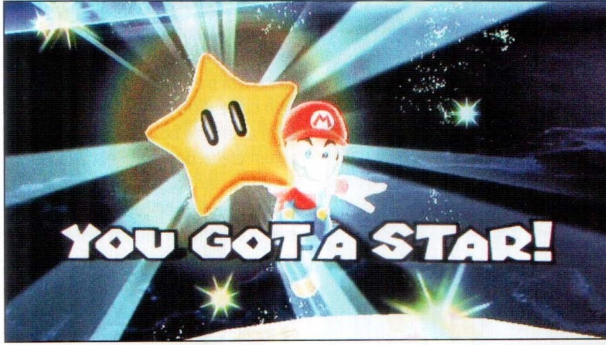
visivelmente não poderiam ser feitos pelo console atual.
O principal deles é referente ao jogo de iluminação. É soberbo - lembrando que isso é para os padrões que imaginamos para o Wii, pois nos consoles concorrentes, não seria algo tão notável. O Mario é muito mais bem feito (talvez usando o mesmo modelo de *Smash Bros. Brawl?*), e qualquer elemento que incida luz sobre o herói altera as cores refletidas nele. A batalha contra um chefe em um lugar com lava mostrou perfeitamente os avanços gráficos do game. Esperamos que todos os jogos do Wii tenham no mínimo esse nível de qualidade gráfica.

Mario + Mario + Mario

O modo multiplayer é um sonho antigo de Miyamoto. "Há um bom tempo venho tentando implementar isso em um game Mario. Mas é difícil".
Parece que alguma idéia milagrosa caiu na cabeça dele, pois já temos confirmado pela Nintendo o suporte para dois jogadores. Porém, na mesma coletiva que revelou *Smash Bros. Brawl*, o pai de Mario disse que as chances de quatro jogadores simultâneos se divertirem em *Galaxy* não são pequenas. Ele disse estar estudando as formas de usar os Wiimotes, assim um jogador controlaria Mario normalmente, enquanto os outros três fariam algo com seus controles, algo que poderia interferir no progresso de Mario durante as fases.
Posteriormente, Takashi Tezuka, a outro mente por trás de *Galaxy*, reiterou que o multiplayer será focado em algo mais cooperativo, e não muito ligado a competição.

Diferente, novo e muito bom!

Mas o que importa mesmo é como o jogo se comporta. Se a jogabilidade se diferencia dos outros games Mario (o que costuma acontecer), quais são as inovações, e se ainda é divertido jogar *Mario* depois de todos esses anos. Podemos adiantar que a resposta é sim.
Antes de tudo, tenha a mente aberta. Alguns jogadores não gostaram do conceito de *Galaxy* pelo simples fato de ser bem diferente de *Mario 64*. Oras, mas não é justamente isso – o fato de ser parecido com *Mario 64* – o grande defeito de *Sunshine?*
Um Mario precisa ser bem diferente do anterior, isso é um fardo que a série vai carregar até o fim. E obviamente, isso vai se tornando mais difícil a cada jogo novo.
Analisando de um jeito diferente, podemos ver a real evolução de *Galaxy*. Como dissemos no começo, ele não faz o absurdo da mudança do 2D para o 3D. Mas jogando e prestando atenção aos detalhes, podemos dizer que *Galaxy* faz a evolução do 3D para o que poderíamos chamar de "3D total". A liberdade que o jogo oferece é incrível, é realmente o que podemos chamar de plataforma 3D, com 360º de movimentação total. Onde você quiser ir, você pode, e deve descobrir como chegar lá. Caso você não tenha percebido, não existe nada igual em outros jogos por aí.
Chega a ser estranho, pois a gravidade está presente em todo pedaço de terra firme em que Mario pisa. Quando se está em um grande planeta ou algo do gênero, a sensação é a mesma de se estar em um lugar plano, com a diferença de que você dá a volta no lugar sem nenhum empecilho. Já nos satélites, pedrinhas, asteróides e qualquer outro pedaço de matéria espalhado pelo espaço, é o mesmo esquema, mas como são menores, você vai acabar controlando Mario de cabeça para baixo ou de qualquer outro jeito estranho. Até mesmo quando se está na parte de dentro de um satélite "rosquinha", Mario fica grudado ao solo, não importa qual sua posição em relação à tela.
Tudo isso só seria possível com uma câmera que não atrapalhasse em nenhum momento, algo quase utópico quando falamos de jogos 3D.
Nem mesmo os games 3D passados de Mario estavam livres dessa maldição - era o único defeito de *Mario 64*.

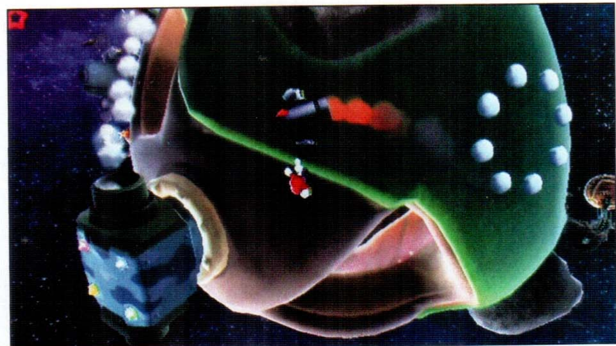




Mas podemos dizer com toda a certeza: a câmera de *Galaxy* é perfeita. Sim, perfeita. Você não a controla (pelo menos não nas demos da E3), e a grande sacada aqui é que o jogador simplesmente se esquece dela, não se importa em arrumá-la em momento algum, pois ela sempre está no lugar certo, no ângulo certo e na distância correta. Claro que isso funcionou perfeitamente bem nas demos pelo fato de serem apenas pequenos satélites, mas imaginamos se ela irá se comportar dessa forma excepcional quando estivermos controlando o encanador em fases mais tradicionais, em que sempre há a necessidade de se controlar a câmera. Mas do jeito que está até agora, achamos que o time de produção vai superar essa tarefa tranqüilamente.
E caso esteja na dúvida, é confirmado que esses planetas grandões estarão no jogo. Pelo menos é o que Takashi Tezuka deu a entender: "Nós podemos fazê-los o quão grandes quisermos. (...) Não estou certo sobre a variedade em si, mas estamos procurando por uma variedade de tamanhos".
Falando nisso, Tezuka é um dos chefões do Nintendo EAD (Entertainment, Analysis and Development), mas esse não é o time de produção que está cuidando do jogo. *Galaxy* está a cargo do estúdio Nintendo Tokyo, que basicamente é formado por ex-funcionários do EAD, e que criou *Donkey Kong Jungle Beat* – que é bem legal, mas provavelmente você não jogou. O número de envolvidos também é bem pequeno, e quem disse que isso importa? Temos Tezuka e Miyamoto no projeto!

E como se joga essa coisa?

Vamos ao que interessa: muitos não entenderam coisa nenhuma sobre o esquema de jogo, e até compreendemos isso. Mas a NW não estaria há 99 edições na ativa se não lhe ajudasse nesses momentos de dúvida, certo?
A demo começava com Mario dentro de uma bolha. O jogo pede para você apontar o Wii-mote para o bigode e apertar o botão B (caso não se lembre, ele é o gatilho que fica atrás do controller). Mais detalhes sobre o ponteiro, adiante.
Você controla o homem de macacão apenas com o analógico do Nunchuk. Para pular, aperte o botão A do Wii-mote. "A" três vezes, pulo triplo. Pelo menos na demo, esses eram os únicos botões usados. Nada dos dois botões Z, nem nada.
O que traz inovação em termos de controle obviamente é o Wii-mote. Com ele, você controla uma pequena estrelinha na tela, que pode ser usada para um sem-número de ações. E aqui está o que a maioria que assistiu ao vídeo ficou na dúvida, não entendeu ou não reparou: não basta passar a estrelinha por algo do cenário para interagir. Você deve apertar o botão B para obter algum efeito desejado. Por exemplo, em certa parte, existem vários Bullet Bills (aqueles projéteis simpáticos), e você deve fazer alguns deles seguirem você para acertarem uma gaiola que abriga uma estrela. Você pode correr na frente do bicho para ele vê-lo, mas, se quiser, pode segurá-lo com a estrelinha então passar na frente dele. Quando soltar o inimigo, ele sairá atrás de Mario, e aí é só



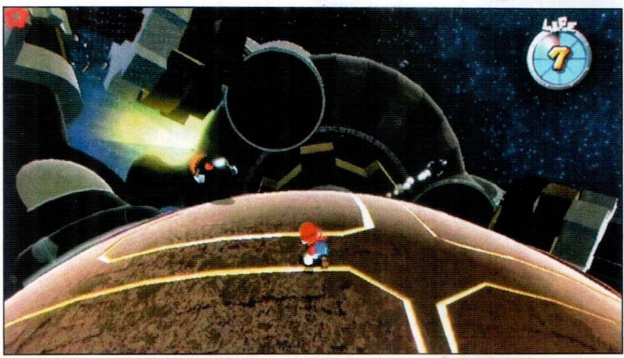


guiá-lo até a gaiola.
E quase esquecemos de falar de outra coisa. O spinning move de Mario é muito útil em *Galaxy*.
Se antes nós precisávamos girar o analógico e apertar o botão de pulo, agora basta girar o Wii-mote e você conseguirá o mesmo resultado. Não testamos, mas aparentemente é possível executar o movimento também girando o nunchuk, deixando o Wii-mote livre para outras tarefas e abrindo mais algumas possibilidades de puzzles.
Para Mario ir para outro pedaço de terra, ele deve achar uma espécie de estrela (não é bem uma estrela normal, na verdade, é só o contorno de uma. Vamos chamar de "estrela-canhão"), e girar embaixo dela. Assim, ele é meio que atirado para outro lugar. Durante esse momento, a perspectiva fica atrás dele, e a imagem fica sensacional, lembrando algumas daquelas viagens que acontecem com os games do Sonic em 3D, ou mesmo do clássico *NiGHTS* do Sega Saturn. É uma das coisas mais loucas e impressionantes que apreciamos na demo.



O vovô esquentado aí é um dos chefes da demo.



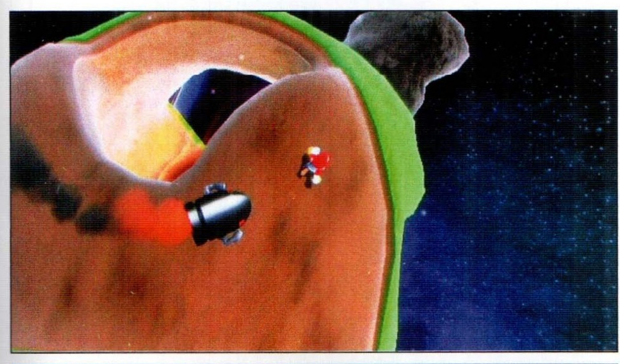


A leitura da demo

Vamos então ver como é uma fase de *Mario Galaxy*, e mostrar os tipos básicos de puzzles que apareceram na demo. Aproveitamos para falar sobre alguns itens e outras novidades. Depois da parte inicial, onde é possível mexer em alguns sinos para pegar algumas notas musicais, demos uma giradinha em uma estrela-canhão (ainda não acreditamos que escolhemos esse nome...). Durante as viagens de um planeta a outro, é possível pegar algumas Star Shards (de um total de 100) que ficam soltas no espaço, apenas passando o cursor sobre eles. Depois de passar por dois satélites minúsculos e aproveitar para pegar algumas moedas escondidas girando no meio de um círculo de pedras ou no meio do mato, chegamos a um lugar maior. Seguindo um simpático coelho, viramos para o que deve ser a parte de baixo do planeta, mas como já dissemos, neste jogo não há a definição de lado certo ou errado. O coelho aponta para uma pequena bolha que contém uma estrelinha dentro. Acionando com o Wii-mote, ela emite uma luz que faz Mario ficar envolvido por uma bolha. Acionando a próxima, a bolha vai para perto dela, e aí é só repetir nas outras para seguir o caminho até o próximo planeta. Esse é pequenino, com o chão de vidro e um caminho dentro. Achando o buraco para entrar, usamos outra estrela-canhão.

Durante a viagem, podemos ver um buraco negro um pouco perto. Em outro caminho que poderia ter sido escolhido, descobrimos que ele serve para... bom, se cair nele, você perde uma vida. O novo lugar exigia um pouco mais do Wii-mote. O lance era fazer Mario se pendurar em algo que parecia uma pequena árvore de borracha. Então, apontar o cursor, segurar o botão B e esticar a árvore para o lado oposto ao que você quer que Mario vá. Quando soltar o botão, ele será lançado, como em um estilingue, e chegará até a próxima plataforma, repetindo a operação. Depois de alguns lançamentos, surge o chefão.

Então descobrimos que aquilo não era uma árvore estranha, mas um... bem, não sabemos dizer o que é, pois tem algo igualzinho na teia de aranha do lugar onde se enfrenta o chefe. O esquema para acabar com ele é parecido com o que havíamos feito há pouco. Estique a coisa e jogue Mario contra um dos quatro pontos visíveis do chefe. Ele vai virar três pontos vermelhos que até um cego conseguiria ver aparecem na barriga dele. Então jogue Mario de novo nesses pontos. É preciso jogá-lo duas vezes em cada um dos três pontos para detoná-lo. Vencendo, uma estrela, daquelas com olhos e que aparecem em todo o jogo Mario, é sua (nada de Shines!). E então recebemos a mensagem "Thanks for Playing", e a demo acaba. Lembrando que havia caminhos diferentes na demo, e um deles levava a outro chefe, que envolvia o esquema dos Bullet Bills que dissemos anteriormente.





Descobrimos que os Bullet Bills são brasileiros, eles não desistem nunca...

Tão perto, mas tão longe

A intenção era que *Galaxy* fosse um título de lançamento do Wii. Miyamoto não descartou completamente a possibilidade, mas admitiu que, quando se envolve totalmente em um projeto, costuma chutar o balde e atrasar tudo adicionando mais novidades. Por isso, ele não quis prometer nada, mas garantiu que o jogo estará nas lojas nos seis primeiros meses de vida do Wii. Ainda bem, pois já pensou como seria difícil jogar *Zelda, Metroid, Red Steel, Wii Sports* e *Mario* de uma vez? Seria maravilhoso, mas quando iríamos dormir?

Dificilmente você irá encontrar uma matéria tão grande sobre *Mario Galaxy* quanto a nossa. Não há uma coisa que o mundo saiba que não esteja aqui. Talvez não tenha ficado ainda tão claro o porquê deste jogo ser o número 1 da nossa lista, mas quando tivermos o game nas mãos e passarmos algumas madrugadas jogando, todos irão entender.

O melhor game para Wii da E3 2006 fez bonito, e está cada vez mais perto. Não agüentamos mais esperar, Nintendo. NW

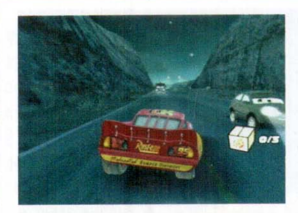
A evolução constante

Lembra da época em que *Super Mario 64* foi lançado? O mundo inteiro ficou de queixo caído. Caramba, até falaram do jogo nos jornais da TV! *Galaxy* não irá ter o mesmo impacto, mas veja algumas alterações que seguem a linha de inovação de *Mario 64*:

Super Mario Bros.: Corra da esquerda para a direita. Chegando ao final, vá ao próximo nível.
Super Mario 64: Corra em qualquer direção. Um nível tem várias tarefas para se cumprir. Controle a câmera, que atrapalha quando está próxima de algum limite.
Super Mario Galaxy: Corra em qualquer direção, sem limite algum no cenário. A câmera se ajusta automaticamente da melhor forma possível.

Super Mario Bros.: Bata embaixo do bloco com a interrogação para pegar o cogumelo. Pule do último bloco para alcançar a bandeira no final.
Super Mario 64: Use os saltos e a bunda para resolver puzzles. Use um canhão para chegar a lugares altos.
Super Mario Galaxy: Com o Wii-mote, controle o cursor na tela para resolver quebra-cabeças e ir para onde quiser.

Super Mario Bros.: Feio.
Super Mario 64: Simpático.
Super Mario Galaxy: Lindão.



GameCube

Cars

Não se perder

Sempre que você estiver perdido no deserto, siga o personagem Mater ou qualquer outro carro que estiver andando no cenário. Eles o levarão de volta a Radiator Springs, mas você não pode atingi-los nem apostar corrida com eles.



Todas as corridas

Para habilitar todas as 50 corridas do jogo, entre no menu de passwords e insira o código MATTL66.

Todos os veículos

Para habilitar todos os veículos, entre no menu de passwords e insira o código YAYCARS.

Todos os desenhos

Para habilitar todos os desenhos dos carrinhos, entre no menu de passwords e insira o código R4MONE.

Todas as pistas e minigames

Para habilitar todas as pistas e todos os minigames do jogo, entre no menu de passwords e insira o código IF900HP.

Todas as animações

Para habilitar todos as animações do filme *Carros*, entre no menu de passwords e insira o código WATCHIT.

Todas as artes

Para habilitar todas as artes conceituais do jogo e do filme, entre no menu de passwords e insira o código CONC3PT.

Começo rápido

Para habilitar o movimento Super Fast Start dos carrinhos, entre no menu de passwords e insira o código IMSPEED.

Turbo infinito

Para poder utilizar sempre o Boost de todos os veículos, entre no menu de passwords e insira o código VROOOOM.

Novas pistas

Para habilitar as pistas Masters Speedy Circuit e Masters Countdown Cleanup, entre no menu de passwords e insira o código TRGTEXC.

Pegando fogo

Para participar das corridas com o carro pegando fogo, o que aumenta sua velocidade consideravelmente, entre no menu de passwords e insira o código TORCHED.

Nintendo DS

FIFA' 06

Ganhar mais pontos

Complete as tarefas indicadas para receber a quantidade de pontos certa e, desse modo, comprar os extras do jogo:

500 pontos: complete o desafio Underdog Challenge.

500 pontos: complete o desafio Hatg Trick Challenge.

500 pontos: vença o campeonato LDV Vans Trophy.

500 pontos: vença o campeonato Football League 1.

500 pontos: vença o campeonato Football League 2.

500 pontos: vença o campeonato Scottish Cup.



750 pontos: vença o desafio 5 Minutes Challenge.

750 pontos: vença o campeonato League Cup.

750 pontos: vença o campeonato Football League Championship.

750 pontos: vença o campeonato Scottish Premier League.

1.000 pontos: vença o campeonato English Cup.

1.500 pontos: vença o campeonato F.A. Premier League.

Mario Hoops 3 On 3

Roupas alternativas

Para conseguir habilitar as roupas alternativas de cada personagem, primeiro você deve realizar as tarefas seguintes. Depois, segure uma direção no controle digital (↑, por exemplo) enquanto você arrasta seu jogador para a quadra. Cada direção é uma cor na roupa do personagem.

Roupa da Daisy: complete o campeonato Flower Cup obtendo o Silver Prize.

Roupa do Flyguy: complete o campeonato Hard Star Cup obtendo o Silver Prize.

Roupa do Ninja: complete o campeonato Hard Rainbow Cup obtendo o Silver Prize.

Roupa da Peach: complete o campeonato Mushroom Cup obtendo o Silver Prize.

Roupa do White Mage: complete o campeonato Hard Rainbow Cup obtendo o Gold Prize.

Roupa do Yoshi: complete o campeonato Hard Flower Cup obtendo o Silver Prize.

Dificuldade Hard

Para habilitar este modo de dificuldade, termine o campeonato Rainbow Cup no modo Normal Tournament.

Habilite o personagem Cactuar

Faça mais que 800 pontos no campeonato Star Cup na dificuldade Normal para habilitar a fase Desert Stage. Depois, vá para o modo Exhibition e selecione a nova fase. Nela, de vez em quando, haverá um cacto na areia. Você precisa ficar em cima dele, com um pulo, para que ele pule para fora da areia e saia correndo. Depois que você vencer a partida, o Cactuar poderá ser selecionado.

Dificuldade Saikyou

Complete o campeonato Rainwbow Cup na dificuldade Hard Tournament para habilitar a dificuldade Saikyou no modo Exhibition. Ela é a dificuldade mais difícil do game é indicada pelo número 6 embaixo do nível dos jogadores.

Novo minigame

Supere os dois recordes existentes no minigame Dribble Race: no Peach Castle supere os 45 segundos e no Sunshine Road, supere os 55 segundos. Desse modo, você habilita o terceiro minigame Dribble Race, o Rainbow Road, o qual você deve superar o tempo de 1 minuto.



Novos personagens

Realize as seguintes tarefas para habilitar os seguintes personagens:

Birdo: termine o campeonato Hard Mushroom Cup obtendo o Bronze Prize para habilitar o jogador.

Black Mage: termine o campeonato Rainbow Cup obtendo o Gold Prize.

Boo: termine o campeonato Hard Flower Cup obtendo o Bronze Prize.

Bowser: termine o campeonato Star Cup obtendo o Bronze Prize.

Dixie Kong: termine o campeonato Flower Cup obtendo o Bronze Prize.

Flyguy: termine o campeonato Hard Star Cup obtendo o Bronze Prize.

Moogle: termine o campeonato Star Cup obtendo o Silver Prize para habilitar o jogador.

Ninja: termine o campeonato Rainbow Cup obtendo o Silver Prize.

Paratroopa: termine o campeonato Mushroom Cup obtendo o Bronze Prize.

White Mage: termine o campeonato Rainbow Cup obtendo o Silver Prize.

Mais torneios

Realize a tarefa indicada para habilitar os seguintes campeonatos:

Flower Cup: termine o campeonato Mushroom Cup, que você já pode jogar desde o inicio do game.

Rainbow Cup: termine o campeonato Star Cup.

Star Cup: termine o campeonato Flower Cup.

GBA

Cars

Todos os extras

Na tela inicial, na qual você deve pressionar Start para começar o jogo, faça as seguintes seqüências para habilitar extras no jogo. Um som de motor confirma que a dica funcionou:

90 Bolts e todas as fases: faça rapidamente a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A.

Todas as cores dos carros: faça rapidamente a seqüência ↑, ↑, ←, →, →, ←, ↓ e ↓.

Todos os carros: faça rapidamente a seqüência →, ↓, → e B.

Todas as fotos no menu Drive-In: faça rapidamente a seqüência ←, ↓, → e A.

Pista Radiator Cap Secret Circuit: faça rapidamente a seqüência ←, ←, →, →, B, B, A. NW


QUEM É VOCÊ?
DK
KING OF SWING
BALANCE
RODOPIE
DETONE
COMANDE O GAME COM OS BOTÕES SUPERIORES. BALANCE PELO AR E RODOPIE NOS APOIOS PARA GANHAR FORÇA E DESTRUIR SEUS OPONENTES. USE O SEU BALANÇO ÚNICO PARA SE TORNAR O REI EM DK: KING OF SWING. APENAS PARA GAME BOY ADVANCE.
GAME BOY ADVANCE SP
5 Nintendo/Paon. TM, ® e o logo do Game Boy Advance são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.

Picto-Chat



Fato ou boato? Não faz diferença, o importante é que o Wii está na boca do povo.

Testa: É, pessoal, a poucos dias do lançamento do Wii, grandes novidades começam a pipocar na internet. Vocês viram que o Wii terá Wi-Fi gratuito, como no DS, e não terá trava de região?

Minatogawa: Para mim, interessou muito mais a ausência da trava de região. Sempre achei isso uma bobagem.

Farah: Se os portáteis já não possuem a trava, por que os consoles precisam, né?

Fabão: Eu também acho que faz sentido. Além do mais, há jogos que saem apenas em uma região específica. Se o DS tivesse trava, por exemplo, teríamos que comprar o cartão japonês para jogar *Jump Super Stars*.

Testa: Pois é, Fabão. A cada dia que passa, o Wii se torna mais atraente. Teremos o Virtual Console, o provável reconhecimento de voz, Wii Connect24 e até jogos!

Minatogawa: O Wii, além de mais divertido, será o mais democrático da nova geração. Terá recursos e jogos para todos os gostos.

Farah: O lado bom é que sem a trava regional, não precisaremos aguardar um *Pro Evolution* da vida para jogar o bom *Winning Eleven*.

Fabão: E, como o Testa mesmo lembrou logo no início da conversa, tem Wi-Fi Connection gratuito. Só espero que a Nintendo arrume uma solução melhor que os trabalhosos Friend Codes dos games online do DS.

Testa: Pois é, Friend Code é uma coisa chata, mas eficiente! Acho que a Nintendo vai dar um jeito nisso!

Minatogawa: Sinceramente, eu não ligo para jogo online. Mas espero que a conexão online funcione para acessarmos a internet também. Alguém está sabendo se vai ser possível ou não?

Fabão: Confirmação, pelo menos até o fechamento desta edição, não temos, Minato. Mas é certo que a Nintendo já esteja negociando para termos uma versão especial do navegador Opera já existente no Nintendo DS. Imagine surfar pela web só apontando e clicando com o Wii Remote. Vai ser demais!

Farah: O melhor de poder acessar a internet do Wii é que não dependeremos de um PC para esses fins. Só fico inseguro quanto à exigência do console ter que ficar conectado 24 horas por conta das atualizações. Isso ainda procede?

Fabão: Na verdade, Shaaman, não é uma obrigação o console estar ligado. O Wii Connect24 é um recurso opcional, mas que vai trazer muitas coisas bacanas para quem tiver uma conexão Wi-Fi ativa o tempo todo. Mesmo com o videogame ligado, novas coisas vão continuar acontecendo nos jogos, e tudo poderá ser diferente quando você ligar o Wii novamente.

Testa: Pois é, pessoal! Eu consegui ligar para o Iwata depois de ver todos esses boatos e fatos na internet. Não deixei barato, perguntei para ele quando o Wii será lançado e ele gentilmente respondeu. Infelizmente, ele devia estar no carro e entrando em um túnel, só deu para ouvir o finalzinho da conversa: "ele será lançado no mês de .....bro". NW



EDITOR
André Forastieri
PRESIDENTE
André Martins



REDAÇÃO
Odair Braz Junior Diretor de Redação
Fabio Santana Editor Executivo
Ronaldo Carlini Testa Editor
Rodrigo Guerra e Ricardo Farah Redação

Bruno Doiche Diretor de Arte

Andressa Nozue, Homero Letonai, Robson Teixeira e Stephanie Lawrence Designers

Fabio Barros, Gustavo Petró, Henrique Sampaio, JP Nogueira, Orlando Ortiz, Ronny Marinoto, Thiago Furlan (textos), Henrique Minatogawa (revisão), Robson Teixeira (ilustração) e André Rodrigues (tradução) Colaboradores

NEGÓCIOS
Pablo Miyazawa Gerente de Projetos

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves Gerente Comercial
Leandro Ribeiro Gerente Comercial de Assinaturas
Cinthya Müller e Oswaldo Junior Assistentes Comerciais
Alexandre Perussi e Andréa Vieira Pedro Atendimento ao leitor

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati Gerente de Negócios/Publicidade
Gabriela Llovet e Isac Guedes Executivos de Contas
Danilo caradina Assistente Comercial

WEB
Eduardo Fernandes Coordenador de Conteúdo
Aleksandro Neri Botelho Webmaster
Fernando Nogueira Webdesigner
Fábio Barros Editor – Gameworld

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jaccon Supervisor Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO
Luiz Marcelo Noronha Produtor Gráfico
William Domingos Secretário Gráfico

FINANCEIRO
Priscila Santos Gerente Financeira

Nintendo World 99, setembro de 2006, é uma publicação da Futuro Comunicação
ISSN 1516-1892

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo/SP CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6088 ramal 318
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: assinaturas@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Tels.: (11) 6877-6056/6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6088 ramal 110
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho - CEP 05437-000 SP - SP

PARA ANUNCIAR:
publicidade@futurocomunicacao.com.br
site: www.futurocomunicacao.com.br
fone: (011) 6877-6051/6877-6052
6877-6053/6877-6054
fax: (011) 3673-9347

Impressão Parma
Distribuição DINAP

AQUI VOCÊ DESCOBRE QUEM É O MAIS ESPERTO.

Você pode treinar sua família e amigos com Big Brain Academy.™ Depois, competir para saber quem tem o cérebro mais pesado e zoar todo mundo, ao descobrir que é o seu. Isso só acontece no Nintendo DS.

NINTENDO DS

Big Brain Academy

WHO HAS THE BIGGEST BRAIN?

NINTENDO DS™